http://www.old-computer-mags.com/

Anno II N° 11 - Luglio/Agosto 1989
Lire 5.000
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

the 16-BIT GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

ANTICIPAZIONI
Novità autunnali

WEIRD DREAMS
WICKED
RVF-Honda
TIME SCANNER
HAWKEYE
SAVAGE
MicroProse Soccer

SPECIALE CAPCOM
Le prossime conversioni

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

"L'ULTIMA MISSIONE"

*la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesto oltre 2 anni di programmazione .

*Un capolavoro di grafica. Musica di livello professionale.

*Oltre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di gioco

*In ogni gioco una cassetta audio più un disco con 20 colonne sonore.

*MANUALE IN ITALIANO
Presto disponibile per AMIGA e ST

*Sistema difensivo variabile, computer di bordo con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione

FEDERATION OF FREE TRADERS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SLEEPING GODS LIE

*Un fantastico gioco di fantasia che all'azione veloce combina tutto il fascino dell'avventura.
*Un'epica a 3D combattuta attraverso 64 paesaggi unici disegnati con grafica d'effetto ad alta risoluzione.
*Un mondo unico per i suoi paesaggi e per i suoni, realizzato in due anni dal gruppo "Oxford Digital", un team di programmatori che si accontenta solo di scrivere capolavori!

*Sleeping Gods Lie sarà
presto disponibile con
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
per Amiga, PC, e comp., Atari ST.
* Copyrights 1989 SC

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

IN QUESTO NUMERO

8 POSTA

12 NEWS

15 Preview

25 Review

68 TIPS

SPECIALI

12 NEWS — Il team editoriale di TGM ficca il naso negli affari europei e americani... ma senza tralasciare quelli italiani

15 ANTICIPAZIONI — Se pensavate che con lo scorso numero fossero finite... non ci conoscete bene!

25 RECENSIONI — Il meglio, sempre!

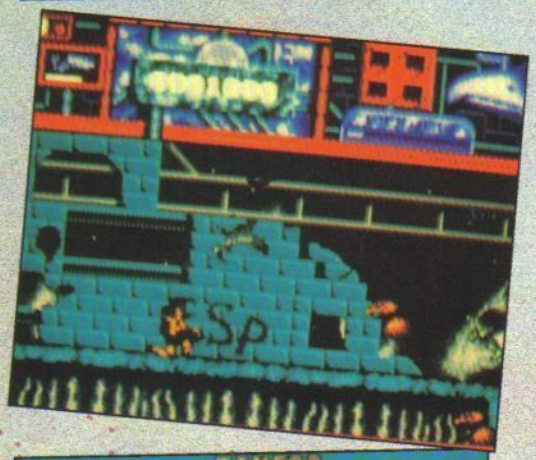
68 CAPCOM — Dopo la Lucasfilm, anche la Capcom cede alla nostra curiosità...

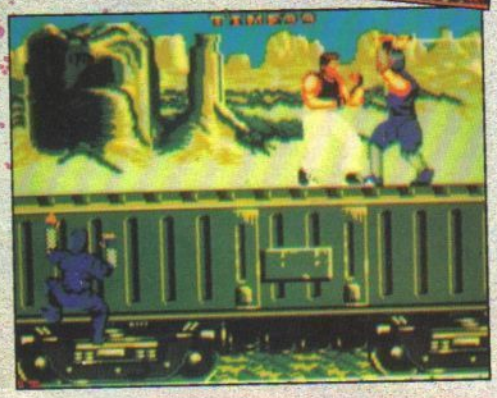
76 TIPS — Il ritorno...

78 GUIDA SOFTWARE

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/





Qualche 'ritocco'

Eh, sì, un po' d'aria nuova ci voleva proprio! E in questo doppio numero estivo (doppio non per il numero di pagine, ma perché dovrete farvelo durare due mesi) è The Games Machine stato sottoposto a un vero e proprio 'make-up'.

Ma per apprezzare appieno le modifiche estetico-funzionali apportate alla vostra rivista a sedici bit, occorre una breve parentesi esplicativa. Prima di tutto il set di caratteri utilizzato, insieme alla strutturazione su tre colonne, renderà la lettura molto meno stancante (chi OSA stancarsi leggendo TGM?!?), mentre i bollini che contraddistinguono le versioni esaminate (PC per tutti gli MS-DOS e compatibili, ST per i sedici bit di casa Atari e Amiga per quelli di casa Commodore, etc. etc.) vi consentiranno di individuare subito il commento riferito al vostro computer, dopodiché il suo punteggio sarà ben visibile in fondo ad esso.

Inoltre scoprirete facilmente quali sono le 'nuove versioni', ovvero le 'update' di un gioco — in parole povere se un gioco è finalmente disponibile per il vostro 'mostro digitale'.

Per questo numero ci fermiamo qui, ma a Settembre potreste trovare qualche altra sorpresa, visto che la pausa estiva ci permetterà di lavorare su altri 'ritocchi editoriali' (e per favore, non telefonate — godetevi le vacanze e lasciateci preparare il mega-numero di Settembre della VOSTRA rivista preferita).

Che altro? Qualcuno sta lamentandosi del mancato articolo sulla 'realizzazione elettronica' di TGM? Niente paura, perché l'articolo è programmato per il prossimo numero (promesso!), insieme ad una serie di altri servizi-bomba che vi lasceranno a bocca aperta.

Intanto, buone vacanze a tutti, e mandateci quante più cartoline potete: abbiamo una parete libera, qui in redazione...

Bonaventura Di Bello & The TGM Italian Team

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Nessim Vaturi, Stefano Giorgi, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuz.**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TGM MAIL

INTRODUZIONE

Ho pensato di realizzare il prologo di Luglio in modo diverso dal solito. Questo perché mi sembrate così smorti e privi di fantasia ultimamente che mi sto preoccupando seriamente. E quale mezzo sensibilizza maggiormente i lettori se non una lettera? Allora, evitando ogni indugio beccatevi il...

PROLOGO

Cari lettori di TGM,
chi vi scrive è l'addetto alla Posta, seriamente stressato di leggere da qualche tempo a questa parte le solite letterine polemiche totalmente prive di contenuto che compongono il 95% del globale giuntomi. A quanto pare la diatriba MIO VS TUO non accenna minimamente a morire, nonostante i miei numerosi sforzi di evitarne la pubblicazione. Se le pubblico vi lamentate perché siete stufi di leggerle, se non le pubblico vi lamentate perché ciò che rimane lo definite schifoso. Possibile che siate tutti così banali? Avete ancora bisogno nel 1989 di casini epistolari stile Filosofo, Spadini o FFS per scrivere un po'? Non mi pare il caso. E' ora di svegliarsi e di costruire mattone su mattone la nuova Posta di TGM. Al ritorno delle vacanze spero di leggere lettere "leggibili", o saremo costretti a eliminare la Posta. Soprattutto evitate di lamentarvi se non proponete un'alternativa.
Distinti Saluti
M.B.F.

P.S.
Mi scuso per le dimensioni ridotte della Posta di Giugno, che fra l'altro conteneva lettere piuttosto interessanti, ma abbiamo dovuto tagliarne una grossissima fetta per inserire una pubblicità d'emergenza. Non prendetevela con me, se proprio volete linciare qualcuno prendetevela con l'inserzionista. Comunque ciò che restava lo pubblichiamo ora.

Attendo una risposta. La vostra. Gran parte di questa Posta sarà dedicata all'analisi della situazione epistolare attuale senza usare toni apocalittici o autocommiserandoci. Apriamo un'era (speriamo di breve durata) che segnerà una svolta nella storia della Posta e di TGM stesso. Un "secolo buio", per la prima volta presentato su una rivista di videogiochi, dal titolo:

...E VENNE LA CRISI!

Cara TGM,
è ancora il cammello Kabubi che ti perseguita (per la cronaca: è un tizio che spedisce mensilmente chili di lettere che fomentano la diatriba, NDR) ma stavolta non per la solita diatribetta Amy ed ST, ma per la Posta. E' duro a volte criticare la propria rivista preferita (insieme a ZZAP!), ma stavolta non mi posso proprio fermare. Argomento: la Posta, sì quella Posta che una volta era la Posta più esplosiva d'Italia (insieme a quella di ZZAP!). Ho usato l'imperfetto perché ora non lo è più. Ma calma, calma. Iniziamo a valutare gli argomenti della Posta del numero 9. La lettera di AQUAMAN raggiunge il paradosso, si scusa con quelli che l'hanno contraddetto e offeso (porgi l'altra guancia, NDR). TRADITORE ALLA FORCA, VIVA IL DUCE...no, scusate questo non c'entra. Va bene, passiamo oltre. E qui che troviamo? Nientepopodimenoché l'ALEX! Purtroppo anche lui come contagiato da un virus si è dato alla demenzialità... però almeno in lui una certa polemica si scorge (anche se col microscopio) ... Continuando...no! NOOOO! NOOOOOOO! Non è possibile! La noia ha raggiunto TGM! Si parla della qualità del software per IBM! Sigh! Sigh! Buuuu! Continuando... le console...UGH! Ancora posta costruttiva (basta non posso sopportare certi ritmi, sto vomitando continuamente). E per finire: la violenza nei videogiochi! Sì, va bene... è una cosa ripugnante... MA C'E' SEMPRE STATA NEI VIDEOGAMES!!! Tutti vedono la violenza solo in giochi tipo OP. WOLF, RENEGADE, ecc. Ma anche giochi come R-TYPE, HYBRIS e SIDEWINDER sono ultraviolenti (mi sono scordato di includere nell'elenco anche AFTERBURNER e STARGLIDER 2 e perché no, PROJET STEALTH FIGHTER) chi pensate che ci sia al comando di quei veicoli? Eh? Guardate i giochi recensiti da TGM e ditemi quanti sono quelli violenti! Ci dobbiamo forse dare ai giochi sportivi e a quelli dove non c'è una minima esplosione?!? Argomento chiuso si prega di non parlarne più. Ma come, siamo già giunti al commentone finale? E le polemiche tra Amy e ST dove sono finite? Le avete soppresse, brutti bas****i. Come, non volete che vengano spedite lettere su quell'argomento?! Ma come avete potuto?!? Non me lo sarei mai aspettato da voi! (ma che faccia tosta! NDR) [...] Ma io dico, riempite almeno la rivista di altre polemiche, se proprio non volete quelle fra i sistemi (e ciò non è una cosa buona!) ! B*******i! Non mi sarei mai sognato d'insultarvi, ma questa volta lo devo proprio fare! Pare quasi che siamo giunti al declino di una rivista, com'era successo per ZZAP!, salvata in extremis dalla nuova redazione! Viene davvero da piangere per come si è ridotta una una così ben avviata rivista! Sigh! Complimenti comunque per i servizi, le recensioni e tutto il resto che è davvero OK (almeno quelli) ! Se non volete pubblicare la mia lettera, non pubblicatela, non mi offendo. Mi basta vedere una nota (Do, re, mi, NDR) in cui si dice che avete capito l'avvertimento del vostro caro Cammello. A presto...
Il vostro affezionato Cammello Volante Kabubi

Gent.ma redazione di The Games Machine,
chi vi scrive sono io che sono me, The Wizard, alias Stefano Serra, un ragazzo quattordicenne che compra la vostra rivista (per maggiori chiarimenti leggete la Posta del numero di marzo e Aprile di ZZAP!) dal n.1 (c'è da stimarsi). Dicevo: possiedo da secoli un C64 (che contrariamente a tutti gli altri non si è mai scassato, come la 500), un normalissimo computer di un normalissimo ragazzo che vive in una normalissima città situata in una nazione alquanto strana (vedi il "Bollettino Ufficiale", cap. "Deficit Pubblico e Risanamenti delle finanze tramite ticket scazz..."). Nonostante non me ne freghi niente (tripla negazione, NDR) di consoles e 16 bit, vi ho scritto perché il vostro giornale (rivista per i pignoli) mi piace una sacco, come pure quello (quella per i pignoli di prima), dei vostri cari cugini. Non voglio in (c o q? Boh) uinare la vostra rivista con polemiche, offese, estorsioni o tangen-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ti, ma solo farvi rendere conto di tutte le cachiate, ovvero le lettere senza senso (ci sarà anche questa? Boh) che pubblicate, e da questo devo fare un'osservazione: o, al contrario di quello che penso io, sono lettere intelligenti e piene di significato, o voi volete alimentare la polemica, o ricevete solo quelle quattro lettere al mese, oppure ditemi voi... [...]
the WIZARD

Carissima Redazione di TGM,
complimenti per la vostra (che è anche un po' nostra) rivista. Ho appena terminato di leggere il numero di Maggio e non ho potuto fare a meno di scrivervi (sperando nella pubblicazione!). Primo, per complimentarmi con tutti voi per gli sforzi che fate per migliorare la rivista. Secondo per aprire una finestrella nell'angolo della Posta, se ciò è possibile. Ora però desidero farmi conoscere così i gladiatori della TGM MAIL sapranno con chi lottare (vedi I LUDICRUS). Bene, il mio nome è Silvio, ho 23 anni, lavoro (programmatore/analista), studio (almeno ci provo) Informatica, sono un appassionato di computer, ma logicamente la mia vita non si ferma qui. Posseggo un fantastico Home Computer che ho acquistato da poco, lasciando un IBM che mi ha dato molte soddisfazioni. Tengo a sottolineare che ho iniziato la mia carriera vi Videogiocatore/Programmatore tanto tempo fa con un TI994A della Texas Instruments e mi sono evoluto secondo ciò che il mercato offriva e i soldi permettevano. Dette queste cosucce mi inoltro nella "piaga". Da quando cominciai la lettura di riviste specializzate nel settore informatico e più specificatamente nel campo dei videogiochi, trovai subito stupide e frivole contestazioni e polemiche sui diversi sistemi. Purtroppo ancora oggi ci sono persone che non hanno capito che nel mondo esistono prodotti diversi perché non tutti la pensano allo stesso modo e non tutti hanno le stesse esigenze da un calcolatore!! Tutte queste finte polemiche hanno stufato e hanno rovinato uno spazio che, secondo me è molto bello e utile, perché l'unica via che un lettore ha per farsi sentire. Questo spazio, se non l'avete capito è la Posta!! Purtroppo per sradicare una polemica bisogna crearne un'altra che coinvolga maggiormente e che soffochi le altre. Secondo il mio modesto parere, basta pensarci un attimo ed ecco che nel cervello si muove la critica, la polemica, la discussione. Per esempio, perché ci sono giochi con grafica e suono esagerati e poi hanno una giocabilità da pianto cinese? Perché si legge, nelle recensioni che i giochi hanno delle pessime votazioni? Cerchiamo di rivolgere delle critiche, dei consigli alle varie software house in modo tale che impegnino le loro risorse per donarci prodotti sempre all'altezza delle macchine che possediamo! E' inutile scannare il proprio vicino perché non ha comprato il computer come il mio, quando non c'è del software che esalti veramente la qualità dei due calcolatori e quando tolti i pixel mega colorati e il suono da discoteca rimane una cosa che non sa ne di carne, ne di pesce! Per cui analizziamo bene il prodotto con cui ci stiamo divertendo e se si può diamo dei giusti consigli perché si migliori, sempre. Questo non è che uno dei problemi che affliggono il mondo dei videogiochi (e non solo, purtroppo) vedi, per esempio, le varie discussioni sulla pirateria, sulla violenza-spettacolo e sui Sex Games. Come potete notare se si ha voglia di discutere creativamente ce n'è per tutti. E allora basta con le lotte MIO VS TUO e dedichiamoci alla polemica doc, degna di una rivista come TGM.
P.S.
Vi aspetto su queste pagine!!
P.S.S.
Messaggio rivolto ai vari 'agitatori postali': non risponderò ad eventuali vostre critiche, se non di livello un pochino superiore a (si scrive senza acca, Silvio!! NDR) quelle che ho letto sino ad ora.
NB
Non ha importanza quale sia il computer, basta che funzioni.
Un inchino e tanti saluti
Silvio chiedo scusa per la carta!
"Per favore dite basta alle lettere del tipo: il mio è più bello del tuo perché ha il led rosso mentre il tuo è verde, grazie"

Tre lettere diverse, un solo concetto: la Posta deve migliorare. C'è chi vuole le polemiche fra i vari sistemi, ce lo chiede il farneticante Kabubi, c'è anche chi invece è giustamente stufo di leggere lettere identiche a cui cambia solo il nome. La polemica sui sistemi è stata più o meno bandita due mesi fa, da allora utilizziamo lo spazio postale per altro di meno noioso, come la Video-Violenza, le Consoles, ecc. Accontentare tutti è difficile. Le lettere le scrivete voi, io mi limito a pubblicare le più interessanti o le meno peggio, per rendere questa rubrica compulsiva. Se a volte non riesce (non capita, ma se capita...) non è colpa mia. Almeno non tutta. Comunque vi reputo abbastanza intelligenti e immagino che prossimamente eviterò predicozzi simili: la Posta in gioco è alta!

PRISON RUBA IL PANE AI PROGRAMMATORI?

Spett. redazione di TGM,
scrivo per sottolineare le incongruenze e le contraddizioni dei redattori e della rivista stessa, che spero siano dovute a equivoci. dai vari numeri della rivista ho estratto testuali parole: "non siamo né Amighisti, né Ataristi..." e "Siamo stati, siamo e saremo sempre contro la pirateria". Riguardo alla prima affermazione noi lettori saremmo pure disposti a credervi ma, guarda caso, il numero delle recensioni per Amiga è, nel 90% dei numeri, il doppio di quelle Atari. Inoltre ho avuto occasione di visionare il TGM software di Aprile e constatare che PRISON (il quale nella pubblicità era definito uno stupendo gioco e nella recensione giudicato mediocre in quanto banale e semplice da risolvere) era disponibile solo ed ESCLUSIVAMENTE in versione Amiga ed è questa la caratteristica anche del gioco del prossimo mese. Riguardo alla pirateria ho visto in vendita la versione realmente originale di PRISON a lire 490000 quindi se uno più uno fa due e non tre la copia venduta in edicola tradotta in italiano non sarà certo piratata ma contribuirà a TOGLIERE AI PROGRAMMATORI LA LORO FONTE DI SOPRAVVIVENZA. Se poi siete contro la polemica e siete d'accordo nel dire che le recensioni sono soggettive non potete far recensire le varie versioni del gioco da più recensori perché il recensore al quale non piace il gioco lo valuta meno di quello a cui non è piaciuto indifferentemente dalla realizzazione tecnica del prodotto. [...]
Distinti Saluti APF
Un milanese che non si definisce polemico

Punto primo: quando ormai sembrava che finalmente l'uggiosa polemica "TGM tifa ATARI" o "TGM tifa AMIGA" fosse ormai scomparsa o dimenticata, ecco spuntare il nostro APF con una new release. Le recensioni AMIGA sono il doppio di quelle per Atari? Allora andiamo con ordine. Analizziamo il numero di recensioni per entrambi i computer nei vari numeri di TGM.

Numero uno:	23 ST, 13 Amiga
Numero due:	6 ST, 11 Amiga
Numero tre:	11 ST, 13 Amiga
Numero quattro:	9 ST , 7 Amiga
Numero cinque:	11 ST, 17 Amiga
Numero sei:	10 ST, 18 Amiga
Numero sette:	10 ST, 12 Amiga
Numero otto:	14 ST, 22 Amiga
Numero nove:	13 ST, 12 Amiga
Numero dieci:	14 ST, 23 Amiga
Totale:	*111 ST, 148 Amiga*

Tenuto conto che in Italia il computer di casa Commodore è presente in quantità nettamente superiore a quello di casa Atari... Constatato che il numero di recensioni non è affatto squilibrato come tu lo descri-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

vi... Reso noto che sarebbe assurdo da parte nostra privilegiare un computer piuttosto che un altro... E in ultimo, ma non meno importante, evidenziato che ci arriva più materiale per Amy rispetto all'ST, concludiamo che la tua polemica è inutile. Sconfitto dai numeri. Punto secondo: PRISON ruba il pane ai programmatori? Innanzi tutto l'idea di commercializzare in versione economica PRISON è stato un vero toccasana per i programmatori: PRISON ha venduto più copie economiche che originali!! (forse è meglio specificare che PRISON è stato venduto pagando dei diritti alla software house, per chi non l'avesse ancora capito; NdDE). Meglio venderne 10 economiche che 1 originale! Qual'è il miglior negozio di videogiochi, il più vicino a casa, il più comodo da raggiungere? Ma certo, l'Edicola!! Bisogna sfatare il mito che l'Edicola è il Tempio della Pirateria (anche se ciò è spesso vero). Comperare giochi originali all'edicola sotto casa pagandoli un terzo e risparmiando tempi lunghi per comperarlo in negozio o per posta è vantaggioso sia per i ragazzi che per i programmatori stessi. Se il gioco costa poco, la gente preferisce comperarlo con il manuale in italiano e in condizioni ottimali, piuttosto che rivolgersi al pirata di fiducia, non ti pare?

MBF

UNA PARENTESI 'PIRATATA'

Ancora una volta le tante lettere e telefonate arrivate in redazione ci hanno dimostrato come l'argomento "Pirateria" sia di estremo interesse. E così, visto che il nostro misterioso MBF si lamenta della scarsità delle lettere interessanti giunte in redazione, io ne approfitto per rubargli un po' di spazio e parlare ancora una volta di pirati e affini.
BASTA! Griderete innervositi, stufi e stanchi di sentire sempre le solite cose, ma, cosa volete, vorrei dire io la stessa cosa, perché tra lettere e telefonate non ne posso più!
Perché allora, mi sono detto, non ci mettiamo qui, con voi lettori, a chiacchierare un po' di 'sta faccenda? Io ho girato la domanda alle persone che al momento di scrivere 'popolavano' la redazione di TGM, e senz'altro la loro opinione vi interesserà. Eccola.

Marco Auletta - C'è. Si sa. E allora sfruttiamola senza alimentarla!

Bonaventura Di Bello - La pirateria è un lusso, non una necessità. Voglio dire, se a qualcuno interessa un programma grafico o musicale dal costo di oltre centomila lire, i casi sono due. Nel primo caso probabilmente possiede una tastiera musicale o intende sfruttare la grafica del proprio computer per scopi professionali o semi-professionali, e allora il costo del software non dovrebbe spaventarlo (io ho comprato per lavoro dei programmi che costano ognuno più di un milione di lire... sono forse pazzo, o ricco? Nessuna della due. Semplicemente prevedo un ammortizzamento dei costi col tempo, anche se di tempo ce ne vorrà molto). Il secondo caso rientra nella categoria degli utenti 'curiosi' o 'collezionisti', che nella maggior parte dei casi sfrutterà tali programmi al 20% del loro valore. E il discorso può essere valido anche per i giochi: se un gioco vi interessa, nel senso che volete giocarlo a fondo (risolvendolo oppure facendovi una partita molto spesso) ne leggerete le recensioni, ne valuterete l'acquisto e poi andrete in negozio a comprare l'ORIGINALE. Se il prezzo vi sembra eccessivo, e volete PUNIRE la software house per la sua DISONESTA', cercate di farlo senza diventare a vostra volta disonesti: NON COMPRATE il gioco — invece di una partita al videogame in questione, potete sempre leggere un buon libro, ascoltare della buona musica, fare quattro chiacchiere con un amico o andare al cinema a vedere un buon film. Se acquistate una copia piratata del gioco non farete che compiere un reato di RICETTAZIONE, dato che si tratta di merce 'rubata' (al momento non lo è giuridicamente, ma date tempo al tempo...). Se poi ve lo regalano, non sarà un reato dargli un'occhiata e poi FORMATTARE IL DISCHETTO, dato che è un gioco PRIVO DI VALORE.
In ogni caso non mi piace fare utopie o dettare moralismi inutili (in passato ho avuto a che fare anch'io con programmi copiati, ma ora mi sto 'disintossicando'): la realtà è che cominciano ad apparire i primi programmi-demo a prezzi da Shareware o PD, la distribuzione di software sta diventando più vasta e regolare e gli importatori si stanno muovendo per debellare le piaghe maggiori (editori di giochi da edicola, negozi pirata e 'pirati casalinghi'). Un solo consiglio: date retta al buon senso e cercate di mantenervi 'puliti' e con la coscienza a posto.

Marco Galardi - Conosco un pirata che si è meravigliato perché gli ho detto che in redazione abbiamo tutti giochi originali. Allora l'ho invitato a vedere la redazione e quando ha scoperto che nella confezione originale di Zak Mc Kracken c'è una copia dell'"Enquire", il quotidiano per cui lavora Zak, e che in Navy Moves ci sono le buste segrete con una splendida mappa del gioco... ha rubato le confezioni. Tutta invidia!

Antonello Jannone - C'è perché i giochi sono troppo cari, da quando ho comprato l'Amiga mi si è svuotato il portafogli. E' gggrave!

Tra i lettori, invece:

Giordano Alfonso di Casalecchio Di Reno (BO) - Ero un pirata, e me ne pento.

Iacovelli Luigi di Collegno (To) - Io ho tutti giochi originali (non ci crediamo! Ndr), ma secondo voi uno deve acquistare un Flight Simulator piratato con istruzioni a 20.000 lire, o quello originale a 129.000?

Kamikaze di Milano - I problemi sono 3: il prezzo, le istruzioni e la velocità d'importazione.

Un Anonimo di Avezzano (AQ) - Il mio lavoro è fare il pirata, sproteggere i giochi (quelli per il 64, ma hai provato con l'Amiga? Ndr) e riempirli di trainer. E' così che guadagno.

Un Anonimo di Padenghe Sul Garda (BS) - Con la pirateria ci vivo, sono un pirata, doppio e rivendo giochi ai miei amici. W la pirateria.
(Certo che con tutti i soldi che ti sei fatto grazie alla pirateria, avresti almeno potuto inviarci una busta normale, e non una di quelle per i biglietti da visita! Ndr).

James Bond di Milazzo (ME) - La pirateria è una cosa seria. Per noi pirati è un gioco che scotta (e prima o poi vi brucerete! Ndr) perché noi amiamo il rischio, se no che pirati siamo? (Me lo domando anch'io! Ndr).

Raist di Milano - Affronto la pirateria con una lettera diversa dal solito: io sono un pirata. (Sai che novità! Ndr).

The Right di Roma - Condivido la vostra battaglia contro la pirateria, di cui sono vittima, ma, come avete detto voi, i prezzi sono troppo alti.

Ecco, queste sono alcune testimonianze dirette. Ho preso le frasi più interessanti, quelle che riassumono il contenuto delle missive. Non c'è molto da dire. La mia opinione non cambia. I Pirati ci sono perché c'è del software scarso e troppo caro. I giochi belli si acquistano originali, lo sapete tutti.
Personalmente sono per una politica di prezzi più onesta, ma non è colpa degli importatori che, anzi, si stanno facendo in quattro per ridurli, pur impegnandosi a fornire istruzioni in italiano.
Speriamo in bene, e intanto state attenti, voi pirati, perché qualcuno si sta muovendo in proposito, e que-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

sta volta sul serio. Non sono voci di corridoio.
Io, comunque, resto in attesa delle vostre lettere in proposito, ma cercate di scrivere qualcosa di più interessante, non mi serve sapere se siete o meno pirati, perché non è molto costruttivo. Cercate di esprimere un'opinione. Se l'avete!

Stefano Gallarini

MEGA COMMENTONE FINALE

Come passa il tempo, eh? Eravamo ancora al prologo ed ora già al finale. Il tempo fugge. TGM no, comunque. Non cercateci in edicola ad Agosto perché siamo tutti in vacanza, a Cesenatico, per l'esattezza. Torneremo puntuali a Settembre con un mega numero. Mi auguro che il predicozzo sopra riportato servirà a qualcosa, spero al mio ritorno di poter leggere lettere apprezzabili (questo l'avrò già detto come minimo quindici volte). Orsù, bando ad inutili ciance passiamo alle comunicazioni interne: un certo Ken The Warrior realizza la battutaccia del mese. Cosa fa una console di notte? La conluna. Demènziale. G.T.B. ci scrive per esprimere il proprio parere sui GUFI che ha individuato (a parer suo) nei moderni pirati, nei creatori di virus e di giochi nazisti. Ipotesi alquanto interessante che merita un approfondimento. Tronchiamo qui e salutiamoci alla piccola: buone vacanze a tutti!

MBF

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

ASSITEC
ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TGM NEWS

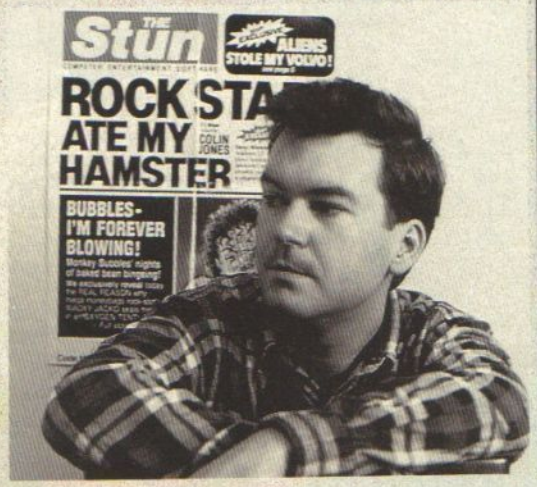
PC ENGINE NEWS

Nei prossimi mesi è prevista l'uscita di una serie di conversioni indistinguibili dai coin-op, molto attese da ogni possessore di PC ENGINE e che faranno moltissima pubblicità alla console della Nec.
I titoli sono le attesissime conversioni dei più grandi successi della Sega come: OUTRUN, THUNDERBLADE, ALTERED BEAST, SHINOBI e AFTERBURNER.
Altre due conversioni che a differenza delle precedenti sono invece già disponibili sono il famoso seguito di Flying Shark: Twin Cobra della Taito e un altro shoot'em up, questa volta della Jaleco, ovvero il famoso P-47.

COLIN JONES ATE MY 16-BIT

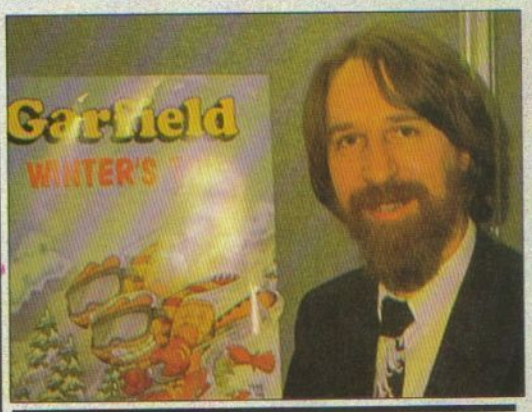
Il gioco che 'prende in giro' le star del Rock

Scherzavamo, naturalmente. Ma ci sembra l'unico modo per annunciarvi che il programmatore della versione 8-bit di Rock Star Ate My Hamster dedicherà tutta l'estate alla conversione per Amiga ed ST. Come? Ah, sì. Rock Star è una simpaticissima 'simulazione di talent-scoutt', nella quale il vostro compito sarà quello di formare una rock-band e portarla al successo attraverso azioni di sponsorizzazione, tournee, video clip, incisione di dischi, pubblicità, etc. etc. Vi stuzzica l'idea? Comunque, se volete saperne di più, rivolgetevi a qualche vostro amico ottobittista e chiedetegli di farvi prestare Zzap!, dove troverete la recensione per Spectrum del gioco in questione.



QUI GATTO CI COVA

Non potevamo tenercelo per noi: è ora che tutti i fans di Garfield sappiano che è in arrivo una seconda avventura del simpatico divoratore di dolci.
Questa volta la The Edge ce lo presenterà in versione invernale, visto che il titolo del nuovo gioco è Winter's Tail. Le versioni annunciate sono Amiga ed ST.



BRODERBUND ALLA RISCOSSA

La nota casa di software (qualcuno ha sentito parlare del Print Shop?), da poco affiliata alla Domark, ha in serbo una serie di prodotti molto interessanti per l'Amiga e il PC.
Nel campo dei giochi, si vocifera di una splendida versione di Star Wars per Amiga capace di mostrarvi, attraverso la cabina del vostro caccia X-Wing, immagini tridimensionali molto simili a quelle del film. Che la Forza sia con i programmatori, dunque...
Nel campo delle utility, invece, il prodotto più interessante dovrebbe essere Fantavision, che non è un digitalizzatore di aranciate, bensì un programma di animazione che permetterà anche ai meno esperti di realizzare dei veri cartoni animati sul loro Amiga o sul PC.
Infine, per tutti gli amanti delle simulazioni, un'idea davvero originale: Sim-City, un vero e proprio 'simulatore urbano', col quale potrete gestire la vita di sette fra le maggiori città mondiali o di una città 'progettata' da voi stessi. Nelle vostre mani avrete il controllo (animato) del traffico, delle abitazioni, delle vie aeree, fluviali e marittime... e dovrete fare il possibile per tenere testa a disastri naturali, criminalità, inflazione e problemi di traffico e inquinamento. Buon divertimento (a proposito, Sim-City è stato annunciato in versione Amiga).

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

STOS OPTIONALS

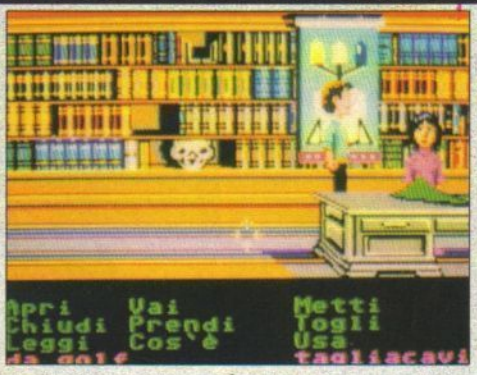
Una serie di tools da abbinare al 'creatore di giochi' per ST della Mandarin Software

Vi ricordate dello STOS? Ne apparve una completa recensione qualche numero fa (come vola il tempo): il 'linguaggio per la creazione di videogames' è stato da poco coadiuvato da tre nuovi prodotti. Il primo, per la gioia di tutti gli amanti della velocità, è lo STOS compiler, che raddoppia appunto quella dei giochi da voi creati, oltre a ridurre la grandezza dei programmi — consentendo così la creazione di giochi più complessi. Il secondo, apparso sul mercato col nome di 'Sprites 600' è... una raccolta di seicento sprite! Che drago, eh? I soggetti — animati, naturalmente — vanno dal moderno al futuristico o al medioevale/fantasy (astronavi, maghi, alieni, automobili, etc.), disegnati dallo stesso artista che ha lavorato allo STOS, e non manca la varietà, visto anche il numero di sprite presenti sul dischetto. Il secondo prodotto è invece lo 'STOS Maestro', commercializzato nella versione normale e quella 'Plus'. Lo STOS Maestro in versione base è un software col quale vengono forniti 30 effetti sonori e un programma per la creazione di effetti di percussione, con la possibilità di caricare e utilizzare suoni di giochi commerciali. Maestro Plus, invece, comprende una cartridge per il campionamento di suoni di qualsiasi lunghezza, con l'unica limitazione rappresentata dalla memoria del vostro ST. Naturalmente anche questi 'optionals' sono commercializzati dalla Mandarin Software, per cui dovrebbero giungere in Italia attraverso gli stessi canali dello STOS.

UN TASCHINO A 20 MEGABYTE

Altro che portatile! Il nuovo Hard Disk da 20 MByte della Aristoteles Industries, denominato 'Hardpac Micro 20', misura soltanto 3,8 x 8,6 x 14,9 centimetri e sembra che si affermerà come la memoria di massa ideale per i computer portatili. Al momento non sappiamo quale interfaccia utilizzi, ma sicuramente sarà possibile collegarlo a tutti i laptop MS-DOS. Appena ne sapremo qualcosa di più troverete altri particolari... su queste pagine, naturalmente.

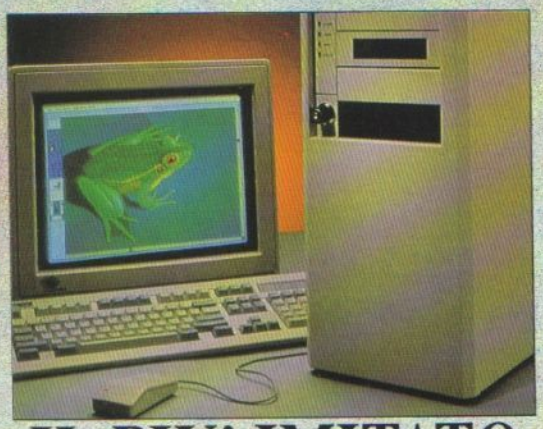
ZAK 'NO-STRA-NO'



Eccolo, è finalmente arrivato! E naturalmente una delle prime copie è giunta in redazione: Zak Mckracken And The Alien Mindbenders è forse uno dei primi grossi successi della storia del software ad aver ottenuto la grazia di una traduzione completa in italiano. Lasciando da parte le istruzioni (tradotte piuttosto alla carlona, ma a questo siamo abituati...) e la copia del National Inquisitor (il quotidiano dal quale trarre moltissimi indizi per la risoluzione del gioco) che è in inglese (del resto avrebbe perso molto nella traduzione, e poi è così 'vero'...), il programma/gioco vero e proprio è stato — oltre che tradotto — arricchito con un umorismo italiano, per cui — se si escludono le ovvie limitazioni nell'uso degli articoli (e vorrei vedere chi è così bravo da lamentarsi di un APRI PORTA al posto di APRI LA PORTA, visto che con un simile sistema di input gli articoli sono più che superflui), non possiamo che ritenerci soddisfatti di questa 'italianizzazione' del capolavoro targato Lucasfilm. E infine, tanto per concludere in bellezza, possiamo annunciarvi che Zak Mckracken II... no, fermi! stavamo scherzando! La notizia VERA è che fra non molto saranno pronte anche le versioni per PC e per ST di questo stupendo gioco. Non lasciatevele scappare!

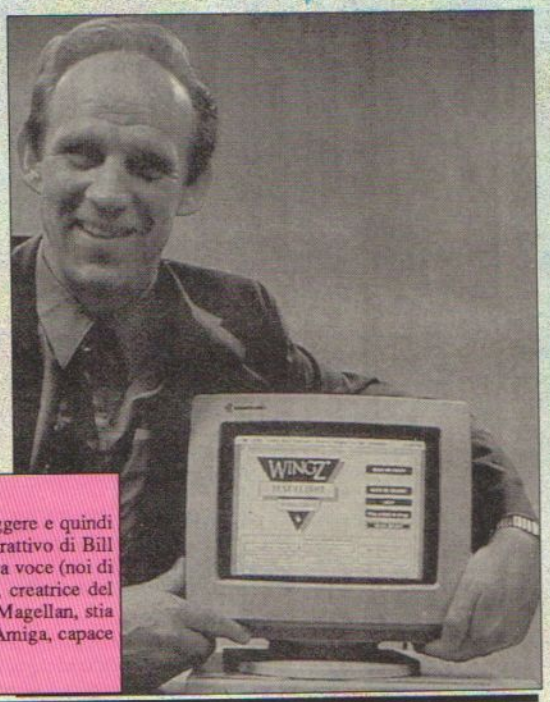
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



IL PIU' IMITATO

Sembra che la 'febbre del Mac' sia davvero scoppiata in tutto il mondo. Dopo gli emulatori per Amiga ed ST, ecco i 'cloni': il più 'chiacchierato' in questi giorni è il 'Blue Maq' della ditta americana Powder Blue.
Si tratta di un clone capace di funzionare — a detta della Powder Blue — ad una velocità dal 20 al 90% maggiore del Mac II o dell'SE, ma dal costo inferiore del 25% rispetto alla macchina originale.
Il Blue Maq non è il primo clone Macintosh della storia, ma si distingue dai precedenti per il fatto di utilizzare dei chip BIOS del Mac — e il fatto che la Powder Blue si rifornisca delle ROM da una ditta esterna ha finora impedito qualsiasi azione giuridica da parte della Apple. Il Blue Maq viene venduto in due versioni, di cui quella base ha 4 MByte di RAM e un Hard Disk di 65 Megabyte, oltre ad un monitor 12" a fosfori ambra della Samsung. Il prezzo di questa versione base si aggira sui 3700 dollari (poco più di 5 milioni di lire).
A questa corsa sta partecipando anche la Lotus Reprographics di Londra, col suo Dash 30, una macchina sviluppata dalla 68000 Inc.
Il Dash 30 (che non è raccomandato da nessuna marca di lavatrice, anche se è bianco-che-più-bianco...) è una workstation funzionante ad 11 MIPS e con una frequenza di 36.5 MHz, 4Mbyte di RAM e un Hard Disk di 180 Mega. Il tutto ad un prezzo di circa 12.000 sterline (poco più di 28 milioni di lire).
Abbiamo saputo anche di un terzo clone, questa volta originario della 'terra dei cloni' per eccellenza, Taiwan. A fabbricarlo è una compagnia locale, la Akkord Data, che lo ha presentato alla Fiera di Hannover in Marzo. Quest'ultimo è basato su un 68000 e monta delle ROM originali, anche se la Akkord ha annunciato la prossima produzione di ROM proprie.
Intanto la Apple va a gonfie vele, visto che — secondo una stima della ditta americana Dataquest, specializzata in indagini di mercato — ha venduto nel 1988 ben 1,27 milioni di unità (fra Macintosh e Apple II) contro gli 1,23 dell'IBM. Certo, l'arrivo dei cloni appena descritti porterà un po' di scompiglio nel mercato... ma interesserà anche noi italiani, o dovremo aspettare il 1992?



HYPER-IMITATORI

E' recente la notizia di un programma per PC capace di leggere e quindi utilizzare gli stack di Hypercard, il linguaggio/ambiente interattivo di Bill Atkinson per il Macintosh. Non ancora confermata è invece la voce (noi di TGM adoriamo i pettegolezzi) che la Emerald Intelligence, creatrice del fantastico programma di Intelligenza Artificiale per Amiga Magellan, stia approntando una beta-version di un clone di Hypercard per Amiga, capace di eseguire tali file sul computer di casa Commodore.

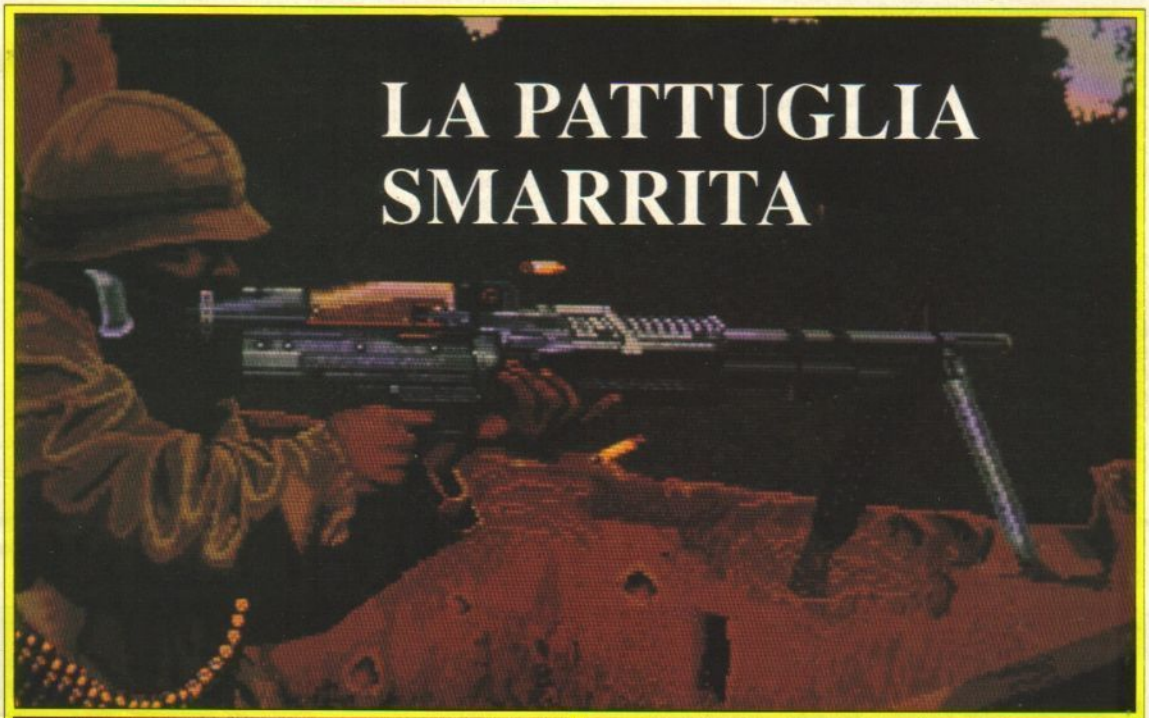
SPECTRE 128 per ST: più vicini al Mac?

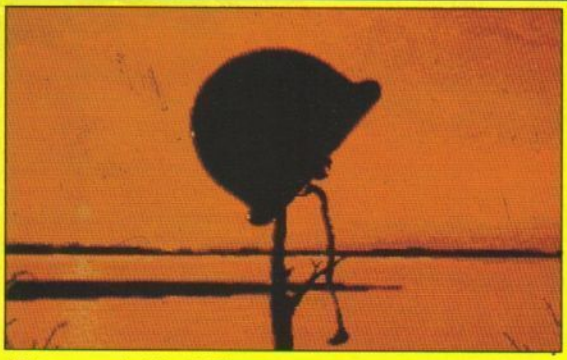
Il diretto discendente del famoso Magic Sac, l'emulatore Macintosh per Atari ST, è lo Spectre 128. Il programma costa circa duecento sterline (un po' meno di mezzo milione di lire) ma offre la velocità di un vero Mac e la compatibilità con programmi famosi come XPress, Page Maker e Ready, Set, Go! per il Desk Top Publishing oppure Freehand, cricket Draw o Illustrator per la grafica. Lo distribuisce la HiSoft inglese, e per funzionare al meglio delle sue possibilità è consigliabile avere un ST con almeno due drive (meglio se si possiede anche un hard disk) e un MegaByte di memoria.
A questo punto mi chiedo: uno che non potendo permettersi un Mac cerca di emularlo su un ST, come fa a permettersi l'hard disk e il mega di memoria? O, meglio ancora, come fa a permettersi programmi costosi come XPress o Illustrator (Oltre un milione e mezzo di lire l'uno)? E, tanto per concludere in bellezza, come fa a trasferire sui dischetti dell'emulatore tali programmi visto che la loro protezione richiede l'inserimento del disco (master) originale nel drive macintosh per funzionare? E poi, cosa se ne fa del PostScript se non può permettersi una stampante laser che ne sia dotata? Ma perché mi pongo tutte queste domande? E a voi, importa qualcosa? Boh...

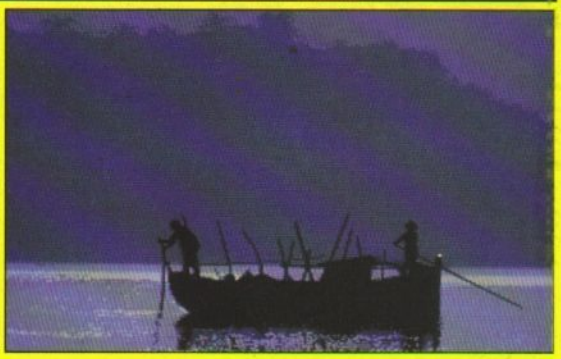
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

LA PATTUGLIA SMARRITA







'Siamo quasi ai livelli Cinemaware, e forse anche meglio!' dice Gary Bracey della Ocean a proposito della loro prossima mega-release per soli sedici bit. The Lost Patrol (vagamente sottotitolato come Platoon II) è in effetti il gioco più innovativo mai prodotto dalla Ocean, nel quale la qualità pittorica dei giochi Cinemaware sarà amalgamata felicemente alla profondità di gioco a cui la software house di Manchester ci ha abituati.

Raffinato fino all'eccesso, The Lost Patrol contiene scene animate come non ne abbiamo mai visto (Bracey ci ha detto che il soldato raffigurato in questa pagina imbraccerà una mitragliatrice vibrante di movimento che sputa bossoli in piena animazione).

La storia è ispirata, come in Platoon, al Vietnam ed arricchita da un'ottima atmosfera. Il vostro compito sarà quello di trasportare il vostro plotone (ogni membro è dotato di caratteristiche proprie) da un'estremità all'altra della jungla vietnamita. Durante il viaggio vi troverete in villaggi, dovrete affrontare campi minati e trappole del nemico, oltre a seguire le tracce di un soldato fuori di testa (che varia ad ogni partita) che andrà raggiunto e ucciso a causa del suo stato di pazzia provocato dagli orrori della guerra (non si può lasciare libero uno che va in giro a tagliuzzare gli abitanti dei villaggi col machete, non vi pare?). Nel gioco ci saranno quattro o cinque sezioni, ognuna comprendente una sequenza in stile arcade.

The Lost Patrol della Ocean verrà presentato al PC Show di quest'anno (a Settembre) nelle versioni Amiga ed ST. (Le foto di questa preview sono dell'Amiga).

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ISTRUZIONI PER L'USO

Come promesso eccoci con gli aggiornamenti e le nuove anticipazioni, questa volta sotto forma di 'news'. In questo numero troverete nuove immagini di giochi già annunciati e nuovi titoli da sommare a quelli dei numeri precedenti (avete di che aspettare, questa estate, eh?). Qui di seguito un elenco alfabetico dei titoli citati (non di quelli accompagnati dalla sola foto con didascalia, però) vi permetterà di districarvi velocemente nel marasma di anticipazioni che come sempre TGM offre ai suoi lettori, e subito dopo una 'massiccia' preview in due parti — preparate rispettivamente da Giuliano 'Julian' Gandini e Bonaventura 'Bonus' Di Bello — vi informerà su tutte le novità in arrivo per i sedici bit. Sotto a chi tocca!

In questo numero:
African Raiders, Coktel Vision/Tomahawk
Barbarian II, Palace
Battle Valley, Hewson
Beast, Psygnosis
Black Magic, EAS/Active Dist.
Bootiful Babe, White Panther/Active Dist.
Castle Warrior, Delphine/Palace
Chariots Of Wrath., Impressions/Active Dist.
City, White Panther/Active Dist.
Crackdown, Arc/US Gold
Curse Of The Azure Bonds (The), SSI
F-19, Discovery
Grand Prix Master, Dinamic
Jaws, Screen 7
Jungle Book, Coktel Vision
Kayden Garth, EAS/Active Dist.
Legend Of Djel (the), Coktel Vision/Tomahawk
Licence To Kill, Domark
Liverpool - The Computer Game, Grandslam
Lost Patrol (The), Ocean
New Zealand Story, Ocean
Oil Imperium, ReLine
Out Run Europa, U.S. Gold
Roll Out, EAS/Active Dist.
Skateball, Ubisoft
Snakepit, Discovery
Sphinx Jinx, Incentive
Suzuki RM 250 Motocross, Gamestar/Activision
Thargan, Gainstar
TV Sport Basketball, Cinemaware/Mirrorsoft
Twilight Zone, First Row Software
Vette, Spectrum Holobyte
Wangler, EAS/Active Dist.
Wayne Gretzky Hockey, Bethesda Softworks/Active
Windsurf Willy, Gainstar

PREVIEW - PRIMO TEMPO

DISCOVERY NEWS

Dopo una serie di successi come Arkanoid, Zoom, Hybris, Sword of Sodan e Street Fighter US (Non prendetevela, sto scherzando!), la nota casa di software americana Discovery sta per portare sui nostri monitor un nuovo titolo.
Noi speriamo solo che questo nuovo prodotto abbia la stessa cura dei particolari che avevano Arkanoid e Zoom, la stessa giocabilità di Hybris e la stessa spettacolarità di Sword of Sodan; forse sto chiedendo troppo, comunque questo nuovo gioco si chiamerà Snakepit.
Un altro titolo pronto ad uscire della premiata fabbrica Discovery sarà la loro prima simulazione denominata F-19 da non confondersi con Project Stealth Fighter della Microprose.

ESAGERARE PER POCO

Capita spesso di vedere licenze riguardanti dei Film di successo come Rambo III, Running Man o Moonwalker; è capitato molte volte di vedere licenze riguardanti dei personaggi dei fumetti come Batman, i Flintstones o Tom e Jerry; in diversi casi la licenza riguardava dei personaggi o dei calciatori famosi; ma nessuno fino ad ora aveva osato tanto come la GrandSlam.
Infatti, la nota casa di software ha acquistato i diritti dell'intera squadra di calcio del Liverpool per produrne un gioco intitolato Liverpool - The computer game.
Vi lascio indovinare di che tipo di gioco si tratti e aggiungo solo che il programma verrà probabilmente commercializzato a livello di Budget.

NON VI BASTA SPEEDBALL?

Se è così ricordatevi che la Ubisoft porterà sui vostri monitor una simulazione sportiva futuristica come Speedball.
Il gioco è una sorta di simulazione calcistica ricca di violenza; come in speedball i giocatori indossano una tuta, un casco e altri indumenti protettivi.
A differenza di Speedball, Skateball non è visto dall'alto ma da un lato del campo (come i vari International Soccer, Match Day...) ed è giocato coi piedi.
Col progredire dei livelli appariranno sul campo delle trappole e dei trabocchetti come mine, buche o disintegratori, ma non ne siate dispiaciuti dato che un buon giocatore deve buttarci dentro i nemici.

UN NUOVO FREE-SCAPE! ... E COL CONCORSO!

La Incentive è pronta a presentare il quarto gioco in Freescape pronto a seguire il successo di Total Eclipse essendone anche il seguito ufficiale.
Total Eclipse 2 sottotitolato The Sphinx Jinx è nuovamente ambientato in Egitto dove avete un ora di tempo per girovagare per la catacombe di una piramide alla ricerca delle dodici parti di una sfinge prima che avvenga una nuova eclisse solare.
La più grossa novità è che ottenendo un ottimo punteggio potete partecipare a un concorso in cui potete vincere un viaggio alle Hawaii per assistere a una vera Eclisse Solare.
Buona Fortuna! (e speriamo che una volta tanto il concorso sia valido anche in Italia...)

... CONTINUA

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

WINDSURF WILLY

Siamo ormai in piena estate e se molti di voi non sono già sotto l'ombrellone ben poco ci manca, quindi sappiate che al vostro ritorno dalle vacanze troverete sui vostri monitor, a farvi venir la nostalgia del mare, Windsurf Willy, che come dice il nome stesso è una simulazione di windsurf che ci viene proposta dalla Gainstar.
Il gioco ci vede mentre manipoliamo la nostra asse da surf in una serie di acrobazie nel tentativo di impressionare la giuria.
Il gioco è molto vario, e oltre ad avere un incredibile numero di mosse ci presenta molti ostacoli come ad esempio la possibilità di esseri attaccati da uno squalo.

L'ARC VOLTA PAGINA

Dovreste sapere tutti il successo ottenuto da Forgotten Worlds in tutti i suoi formati, e dovreste aver notato dalla pubblicità che sette riviste diverse lo hanno considerato un capolavoro.
Ora la US Gold, che sicuramente non ha mai ricevuto tanti bollini di qualità in un solo gioco quanti ne ha ricevuti Forgotten Worlds, ha deciso di affidare alla Arc Developments una nuova conversione.
Il gioco in questione si chiama Crackdown ed è un nuovo coin-op, della Sega questa volta, in stile Gauntlet per due giocatori ambientato in una città futuristica nella quale guidiamo una squadra speciale formata da ninja.
La mappa del gioco è alquanto intricata e lo scopo del gioco è quello di guidare due dei vostri ninja alla ricerca di una serie di punti della mappa segnati con una grossa X rossa, dove successivamente dovrete piazzare una bomba.
Dato che la mappa è infestata di nemici il gioco vi fa iniziare la partita armati ma con un numero limitato di munizioni; inoltre sulla mappa potete trovare delle armi extra, ma nel caso doveste rimanere disarmati potete comunque continuare a combattere calciando i nemici.
Una volta piazzate le bombe dovete trovare l'uscita che porta al livello successivo.
La conversione è pronosticata difficile quanto quella di Forgotten Worlds, ma La Arc è sicura di fare un buon lavoro anche se ci impiegherà un po' di tempo; infatti l'uscita del gioco non è prevista prima del prossimo anno.

LINEKER NON BASTAVA...

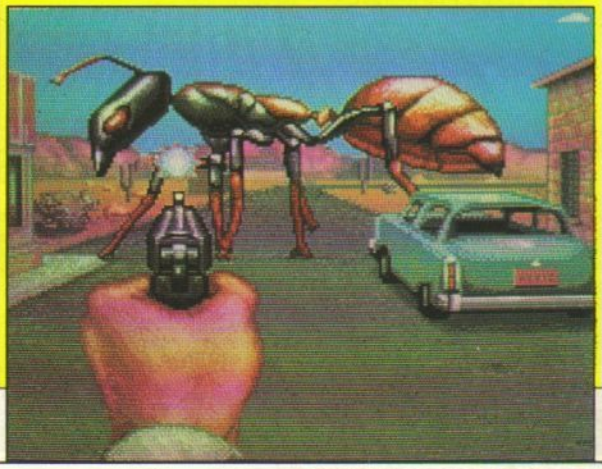
Un nuovo nome del calcio inglese entrerà presto noi vostri drive (no, forse ci entrerà un dischetto) ed è il nome di Paul Gascoigne.
La Oxford Digital sta preparando una simulazione calcistica uno contro uno avente come protagonista il giocatore inglese e pare che i programmatori della Oxford abbiano intenzione di creare il miglior piccolo sprite di un calciatore mai visto su un monitor; infatti il numero di fotogrammi previsti per tutte le sue animazioni sarà di 40 o 50.
Io penso che l'animazione di un giocatore non fa di un gioco un gioco bello, quindi ... vedremo.

FAUCI A 16-BIT

Il famoso Jaws detto in italiano "LO SQUALO" sta per diventare un computer game grazie all'apporto della nuova Software House SCREEN 7.
Come ricorderete nel film il nostro caro bagnino con l'aiuto di un famoso cacciatore di squali e uno studioso esperto in squali partivano su di un battello a caccia del terrore dei mari senza sapere a cosa andavano in contro.
Quando lo scoprirono fu troppo tardi per due di loro mentre il terzo (il bagnino) riuscì ad ucciderlo facendo esplodere delle bombole di gas inghiottite dal predatore.
Nel gioco, invece, dovete prima trovare le armi indispensabili per la cattura e quindi partire per cacciare la tremenda minaccia bianca.
Il gioco dovrebbe essere disponibile molto presto.

TUTTI DAVANTI ALLO SCHERMO

La Cinemaware ha quasi portato a termine la programmazione di Tv Sport Basketball e per farci venire l'acquolina ha deciso di rivelarci, tanto per cominciare, alcune caratteristiche di questo loro nuovo prodotto.
La grafica e la precisione nei particolari sarà ai livelli del precedente TV Sport Football, così come sarà uguale la varietà di schemi tattici da scegliere.
La visuale da bordo campo permetterà inoltre di vedere la differenti altezze dei giocatori e non mancherà sicuramente il commentatore televisivo, altrimenti che TV sport è?
La Cinemaware ha inoltre annunciato le sue future simulazioni, che includeranno Tennis, Boxe e Baseball; tenendo però conto che il tennis uscirà il prossimo anno fate un po' i calcoli di quando usciranno gli altri.
Intanto, a proposito di cinema, godetevi questa nuova immagine di **IT CAME FROM THE DESERT**...

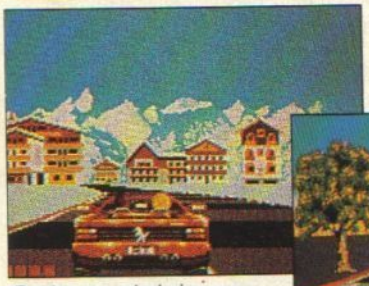


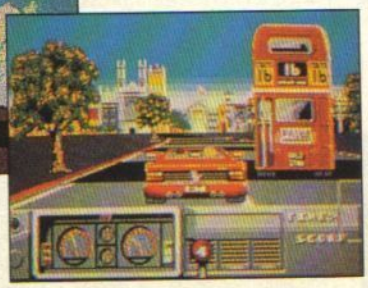
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NUOVAMENTE IN GIRO PER L'EUROPA

Vi chiederete perché vi parliamo nuovamente di Out Run Europa, vero?
La risposta è semplicissima, ma perché ci teniamo a farvi sapere ogni cosa o nostra conoscenza e quando abbiamo avuto nuove notizie su questo titolo non abbiamo esitato a raccontarvele.
Cari i miei guidatori domenicali dovete sapere che la bionda più famosa dei coin-op si è nuovamente seduta sulla vostro testarossa, e questa volta vorrebbe fare un bel giretto dell'Europa; e più precisamente vorrebbe visitare: Francia, Germania, Italia, Svizzera e Inghilterra.
Ogni paese che visitate ha le sue caratteristiche come le condizioni meteorologiche, la grafica dei fondali e il tipo di auto che incontrerete; ad esempio se dopo aver superato il clima gelido della svizzera volete farvi un giro sotto l'Arco di Trionfo di Parigi prima di vedere come sono fatti gli autobus a due piani inglesi, lo potete fare.
Per i più impazienti aggiungo solo che la data di uscita prevista era la fine di giugno, ma dato che giugno è già finito aspettatevelo da un momento all'altro.





Ah, Parigi (sopra) con le sue Citroen, e le nevi della Germania — niente Wolkswagen?— (a sinistra)...

E adesso un bel giro per Londra, per vedere il Big Ben, Westminster e il cambio della guardia (a destra)

RITORNO ALLE ORIGINI

La Psygnosis dopo il successo di Blood Money torna a produrre arcade-adventure e il primo ad uscire sarà Beast.
In Beast vestite i panni di una bestia che inizia la sua avventura nelle profondità di una foresta magica ma successivamente la sua avventura continuerà all'interno di un castello.
Beast è programmato dalla Reflections e conta uno scrolling multidirezionale, delle fantastiche e nitide animazioni e dei demoni grandi mezzo schermo.
Scritto appositamente per l'Amiga Beast dovrebbe uscire mentre voi siete sulla spiaggia.

UN PASSO AVANTI

La Spectrum Holobyte autrice di F-16 Falcon sta attualmente lavorando a VETTE! che non è altro (come se fosse una cosa da poco!) che una simulazione di guida a grafica vettoriale piena.
Nel gioco voi guidate una Corvette su un accurato modello tridimensionale della mappa della città americana di San Francisco.
Tra le opzioni è possibile scegliere il percorso da seguire, il tipo di corvette da guidare (la scelta è fra tre tipi diversi), il livello di difficolta e infine la scelta di uno dei numerosi punti di vista.
Purtroppo questo titolo non si dovrebbe vedere sino a Natale.

CURSE OF THE AZURE BONDS

Seguito ufficiale di Pool of Radiance, questo nuovo gioco della SSI ha molti nuovi livelli, nuovi incantesimi, una miriade di nuovi mostri e la possibilità di riciclare i personaggi creati con Pool of Radiance e Hillsfar.
La versione Amiga dovrebbe uscire verso questo Autunno (sotto, un'immagine della versione MS-DOS).

TARGHAN: parente di Rastan?

Targhan è un avventura dinamica in stile Sword of Sodan propostaci dalla Gainstar che promette di essere qualcosa di eccezionale.
La Gainstar ci ha assicurato che il gioco avrà 120 mondi, 40 personaggi differenti, e una giocabilità a livelli di Dungeon Master.
Se tutto è come dice la Gainstar e come dicono le immagini potete aspettare questo titolo per Amiga con molta trepidazione.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TUTTI QUELLI DELLA ACTIVE

Sembrano davvero una bella squadra, e tutti hanno qualcosa da proporci. Vediamo un po' cosa bolle in pentola...

La EAS, tanto per cominciare, ha appena ultimato un gioco alla Dungeon and Dragons dal titolo fantasy di Kayden Garth, ma con una ambientazione futuristica: i prigionieri della colonia penale sul pianeta (tre 'p' in una sola frase, sono bravo, eh?) Kayden Garth si sono ribellati, e voi, da buon comandante dell'unità esplorativa, dovrete occuparvi di sedare la rivolta. Sempre che non vi spaventino 30 Sotterranei e un tempo stimato di gioco di ben 60 ore... oltre a tutti i nemici e le trappole in esso contenute. Sono annunciate versioni per Amiga ed ST.

Il secondo titolo targato EAS sarà Black Magic, un'avventura arcade in cui i programmatori hanno raccolto diversi tipi di gioco (massi da spostare alla Freez Beez o Rockford, trampolini su cui saltare, tunnel, bonus, armi extra, etc.). La versione annunciata è quella Amiga.

Col titolo di Wangler gli amici della EAS presentano invece un labirinto tridimensionale con vista dall'alto nel quale dovrete guidare una sfera cercando di ritrovare una serie di chiavi che permettono l'accesso ai livelli successivi. Dei bonus sparsi qua e là vi consentiranno di aumentare la vostra velocità e potenza oltre che il punteggio, e potrete così affrontare con più tranquillità (si fa per dire) i dieci nemici e i vari ostacoli mobili presenti in ogni livello, che faranno di tutto per toccare la sfera togliendole energia. I dati tecnici in nostro possesso assicurano scrolling in quattro direzioni, 8-10 schermi per livello, oltre 50 livelli differenti e un completo editor di labirinti (sempre che abbiate voglia di ricrearvi nuove sfide una volta superate quelle già disponibili). Wangler è annunciato per Amiga.

Ultimo prodotto della EAS è Roll Out, probabilmente già disponibile per Amiga ed ST. Si tratta di un gioco d'azione per 1 o 2 giocatori, nel quale interpretate la parte di 'piccoli uomini nel computer' e sfidate una serie di nemici lungo 50 livelli pieni di oggetti/bonus e blocchi di pietra da usare come armi (ma allora è una fissa! — NdR) per schiacciare i nemici e guadagnare tempo extra. Tutto quello che possiamo dirvi è che avrete bisogno di molta concentrazione per andare avanti. Ah, sembra che il gioco sia dotato di ottimi effetti sonori e musica, oltre che di una tabella dei record memorizzabile su disco.

La seconda squadra di programmatori che viaggia sotto lo stendardo distributivi della Active è la Impressions, che avete già conosciuto col loro primo prodotto, il famoso (?) Raider... probabilmente recensito in questo numero. I nostri amici cercheranno stavolta di impressionarci (non che ci siano riusciti col loro primo gioco, eh?) con quello che è stato definito 'il più sorprendente shoot'em up mai creato per ST e Amiga (dicono tutti così), ovvero Chariots Of Wrath. Sorvolando la trama (solita ambientazione fantasy col cattivone di turno e la ragazza da salvare) e passiamo direttamente alla caratteristiche.

Programmato dal team di Sidewinder 2, offre l'incredibile serie di 300 possibili combinazioni di 'armi extra', e ben sette tipi diversi di gioco (mai successo prima d'ora!).

Grafica da mozzare il fiato (date un'occhiata alla foto) con un 'parallasse interattivo in tre piani di profondità', scrolling super fluido (soprattutto per l'Atari ST, che non ne ha mai visto uno simile), effetti campionati da far rizzare i capelli e una colonna sonora da film.

E non credete di trovare i soliti nemici ad aspettarvi... a parte gli incredibili esseri di fine livello che vi lasceranno a bocca aperta (attenti alle mosche).

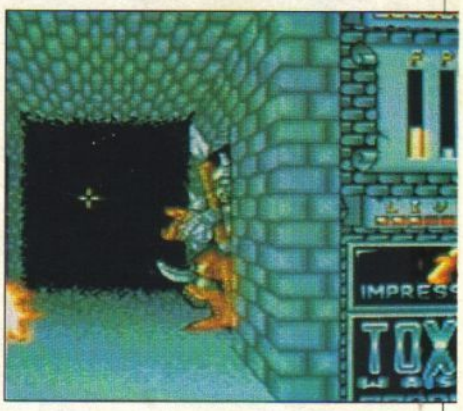
Cosa dire? Restiamo in trepida attesa... e incrociamo le dita.

Lasciamo la Impressions (che ci ha già impressionato abbastanza, ehm...) e passiamo alla francese Coktel Vision, anch'essa affiliata alla Active Distributions Ltd.

I nostri amici francesi (si fa per dire) presentano due titoli: African Raider e The Legend Of Djel, di cui siamo fieri di potervi mostrare delle stupende immagini tratte dai poster che ci hanno inviato.

Sul African Raider possiamo anticiparvi che si tratta di una gara su dune buggy in pieno deserto africano, nella quale dovrete mettere alla prova la vostra abilità nel tenere stabile il veicolo (dato il terreno accidentato) e il

In tutto il fascino dello stile 'Dungeon & Dragons', ecco Kayden Garth

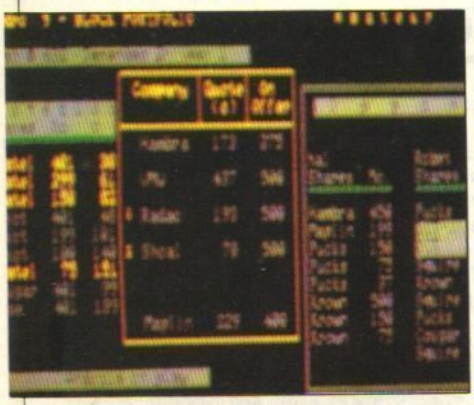


Che diavolo starà spuntando da dietro quel muro?!? (Chariots Of Wrath)

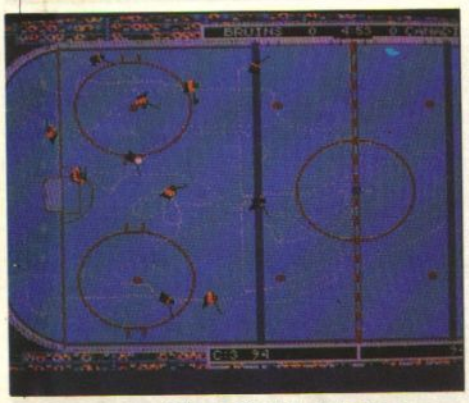
Il paesaggio ostile di African Raiders*: riuscirete a superarlo?*

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



Uno sc reen di City*: avrà qualcosa a che spartire con* Sim City *della Broderbund?*



Wyne Gretzky Hockey, *una simulazione sportiva di successo in attesa di importatori...*

vostro senso dell'orientamento (anche se col gioco viene fornita una mappa) nel ritrovare il miglior percorso.

Legend Of Djel è un arcade-adventure ambientato nel Medio Evo, nel quale il giocatore dovrà portare a termine quattro diverse missioni in altrettanti 'regni' affinché in essi ritorni la pace e la prosperità. Combattimenti, sotto-giochi e possibilità di salvare la situazione corrente su disco sono alcune delle cose che la Coktel Vision ci promette, insieme ad una grafica dagli ottimi standard qualitativi. Godetevi le immagini...

Ultima casa sponsorizzata e distribuita dalla Active è la White Panther Software, che si affaccia sul mercato con due titoli: City e Bootiful Babe.

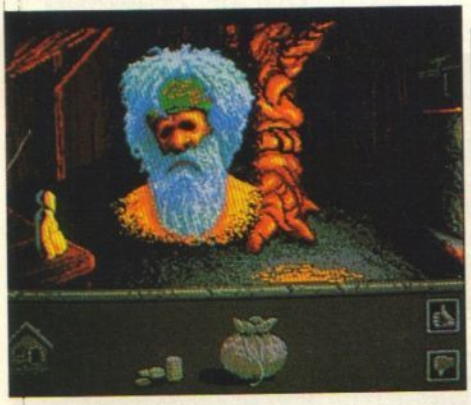
Il primo è una specie di 'Professional Sindaco Simulator' per il PC, una evoluzione del vecchio Monopoly programmata da John Lewis, il Direttore Esecutivo di una compagnia specializzata nel controllo finanziario computerizzato. John aveva iniziato a programmare City circa quattro anni fa, per rilassarsi dalla sua intensa attività finanziaria, mettendoci tutta la sua esperienza di Borsa, ed ora può presentare la sua simulazione con vero orgoglio, visto che si tratta di un gioco che simula perfettamente la realtà monetaria di un mercato borsistico. Attenti agli infarti, utenti MS-DOS (Baldaccini Bros compresi!).

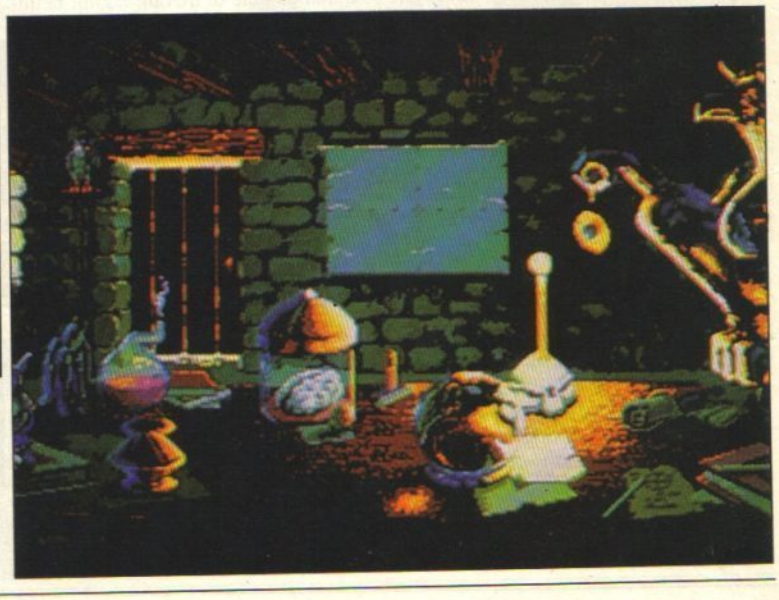
Di Bootiful Babe posso dirvi che mi ricorda il vecchio Herbert's Dummy Run (eh, bei tempi quelli dello Spectrum 16K... ci accontentavamo di poco, allora!), visto che si tratta di guidare un bebè che scorazza per la casa cercando di evitare tutti i pericoli che il luogo può presentare (saponette, spille, posacenere pieni di mozziconi, et similia) e raccogliendo nello stesso tempo cose 'carine' come orsacchiotti parlanti. Il gioco — programmato per l'ST dai due giovani anglosassoni Jon Wheatman e Bob Shettle — è visto dall'alto, con tanto di infante vestito di solo pannolino e armato di biberon... le foto che abbiamo sono troppo piccole, e probabilmente non riuscirete a capirci molto. In ogni caso vedrò di inserirne una nelle preview.

Ultimo titolo, stavolta sotto l'etichetta diretta della Active Sales, è la simulazione sportiva Wayne Gretzky Hockey, programmata dalla Bethesda Softworks e recensita questo mese dai nostri colleghi inglesi con un buon 75% di Globale (noi aspettiamo che venga importata prima di recensirla).

Questo hockey è stato accolto con ottime critiche sul Washington Post e sulla rivista specializzata Amigo Times, e si è già candidato come finalista per il titolo di 'Best Sport Simulation of the Yeard' indetto dalla American Software Publishers Association negli USA.

A parte tutti gli ingredienti che possiate desiderare in una vera simulazione sportiva (compreso il replay e l'allenamento), nel gioco sono state inseriti effetti sonori in stereo e campionamenti vari. La vista è dall'alto, con un ottimo dettaglio grafico sull'azione. Per il momento l'unica versione disponibile è quella Amiga.





Qui sopra e nella foto grande a destra, alcune delle splendide immagini tratte dal poster di Legend Of Djel, *l'avventura medioevale della Cocktel Vision...*

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BARBARIAN II è pronto!

Quando il materiale informativo della Palace è giunto nei nostri uffici di Milano si sono levati molti cori di giubilo e sospiri di sollievo, soprattutto fra gli amighisti della redazione. Immagino la reazione dei lettori...

Il bello è che la versione per Amiga, oltre a contenere tutte le caratteristiche di giocabilità delle versioni precedenti, è stata ulteriormente arricchita dal punto di vista cromatico e sonoro. Il 'mastro del suono' della Palace, Richard Joseph, ha sfruttato appieno i quattro canali stereo dell'Amiga. La struttura di gioco (il 'concept', per gli anglofili) è di Steve Brown, come per le precedenti versioni, mentre la trasposizione su Amiga è opera di Dave Chapman (che sullo stesso computer aveva realizzato in passato i due giochi da tavolo Scrabble e Risk, ovvero Scarabeo e Risiko per gli anglofobi). Questa definitiva versione di Barbarian II - the Dungeon Of Drax sarà distribuita prima della metà di Luglio, seguita poco dopo da una versione per PC (esultate, BaldiBros!) con modi grafici CGA ed EGA.

DOPO BIO-CHALLENGE

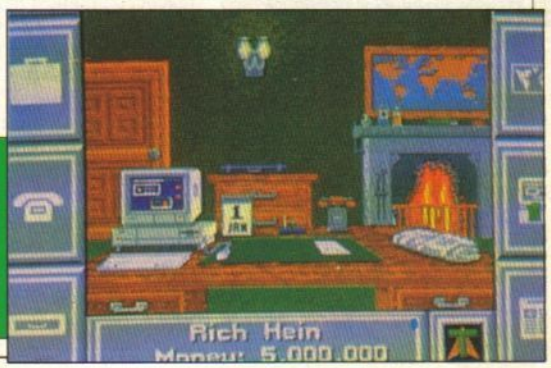
E dato che stiamo parlando di Palace, perché non rivelare il nuovo progetto software della francese Delphine? Insieme alle immagini che trovate in queste stesse pagine, ecco le informazioni su questo nuovo successo dei nostri amici parigini, Castle Warrior: una missione in sei parti in cui, nei panni di Eldred Il Prode, dovrete trovare al più presto l'antidoto che può salvare vostro padre, Edelred Il Buono, dal veleno che il malvagio mago Zandor gli ha fatto ingerire.

Le sei aree di gioco vi vedranno combattere contro incredibili mostri in caverne sotterranee, contro il mostruoso Drago rosso Olisos armato solo di lance, alla guida di una canoa lungo un torrente sotterraneo evitando rocce affioranti e stalattiti che cadono dal soffitto, affrontare l'enorme mostruosità che risponde al nome di Jibba (parente di Jabba the Hut?), evitare i pericolosi incantesimi lanciati da Zandor stesso e infine sfuggire un potente drago mentre tornate in volo verso casa... ufff, che sgobbata!

Castle Warrior entrerà nelle RAM degli Amiga e degli ST nel mese di luglio — o perlomeno nei computer di chi lo comprerà...

ORO NERO PER LA RELINE

Dopo lo scalpore suscitato da Hollywood Poker, la ReLine si riaffaccia sul mercato Amiga con un gioco completamente diverso: una simulazione di mercato petrolifero. Oil Imperium, questo il titolo del gioco, vede il giocatore seduto ad una scrivania dalla quale gestisce compagnie petrolifere e mercati borsistici, sullo stile di Ports Of Call (ricordate la simulazione di cantiere navale).



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

LICENZA DI BLASTARE !

E già, se all'estero il titolo è Licence To Kill (licenza di uccidere, come il titolo del primo film di James Bond), in Italia il titolo DEVE cambiare... logico! Così ci ritroveremo a settembre con un nuovo 007 dal titolo "Vendetta Privata"... va a capire perché cambiare...

In ogni caso la Domark, che nulla si lascia sfuggire in fatto di 007, ha pensato subito di convertire il film in gioco, sperando in vendite sensazionali. Chissà...

Licence To Kill comprende tre scene divise rispettivamente in tre — due livelli completi e un sotto-livello. Noi l'abbiamo provato su ST e su Amiga, ma la versione completa non la possediamo ancora. La versione Amiga, ad esempio, manca di sonoro. Noi abbiamo visto solo quattro sezioni, dove lo scopo è sempre lo stesso: distruggere il più grande spacciatore di droga del mondo, Bonaventura Di Bello... emh, scusate, volevo dire Sanchez. (Questa è diffamazione a mezzo stampa... non avrai più una dose per tutta l'estate, giuro! — NdBDB).

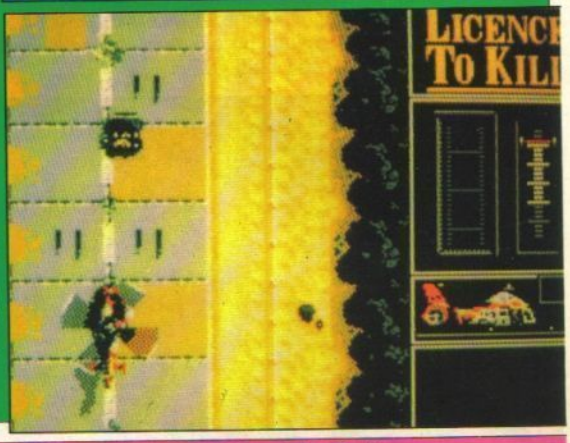
Nella prima vi ritroverete su di un elicottero pronti a bloccare la fuga di Sanchez e della sua ragazza.

Nella seconda sarete coinvolti in una sparatoria, e l'unico mezzo di locomozione saranno i vostri piedi.

Nella terza sarete su di un canotto legato a un elicottero, nel disperato tentativo di bloccare ancora una volta lo spacciatore e, nell'ultima che abbiamo visto, vi ritroverete sott'acqua insieme ad altri poco simpatici sommozzatori.

Licence To Kill sembra un gioco ben fatto, e senz'altro la trama corrisponde a quella reale del film. Siamo in attesa della versione finale... dalla Domark Con Amore. (Solo Per I Tuoi Floppy, etc. etc., vero Stefano? - NdBDB).

Stefano Gallarini



MOTOCICLISMO A GO GO!

Non abbiamo fatto ancora in tempo (si fa per dire) a recensire la simulazione di Honda della MicroStyle (sub etichetta della MicroProse, per chi non lo sapesse) che già l'Activision ci segnala il suo Suzuki RM 250 Motocross, programmato dalla Gamestar e annunciato per Luglio (in formato MS DOS, per ora). Alla guida della fiammante due-ruote affronterete il Campionato di Motocross a Circuito degli Stati Uniti, con due diversi tipi di cilindrata e dieci diverse città degli USA, tre livelli di difficoltà, quattro marce, controllo sulla pressione delle gomme, sospensioni regolabili, possibilità di variare le caratteristiche angolari della forcella e dello sterzo, venti diversi tipi di avversario che spaziano dai timidi agli aggressivi, e naturalmente tutte le caratteristiche tipiche del motocross che fanno di questo gioco una vera simulazione sportiva. Vrooommm!

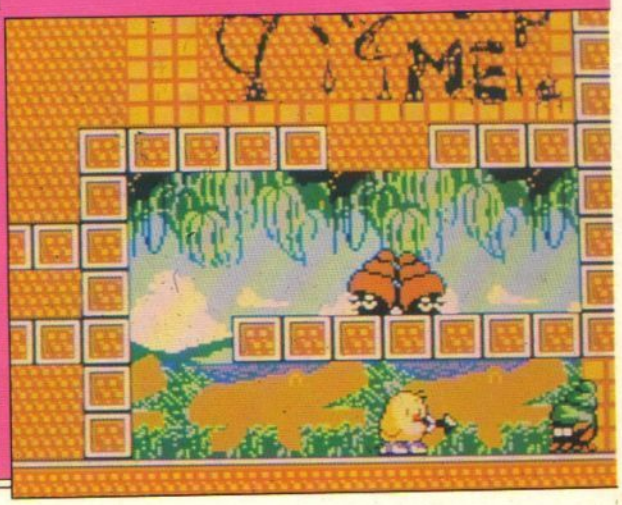
KIWI A GO GO!

Ocean, ancora Ocean, la maestra delle licenze arcade e ottima amica dei maestri del coin op, qu della Taito, sta per convertire un gioco simpaticissimo di cui abbiamo già parlato tempo fa nello spazio dedicato alle sale giochi: New Zealand Story — il coin op più giocabile dai tempi di Bu Bobble, cosa che dovrebbe rendere bene la sua qualità.

Lo scenario è (ma guarda un po') la Nuova Zelanda, dove la malvagia foca del Nord Big Bad B si diverte a rapire orde di simpaticissimi e innocui kiwi — è il massimo! L'unico superstite di sto rapimento, un simpaticone di nome Tiki, decide di darsi al salvataggio dei suoi simili prigio nelle varie isole. Ci si ritrova così in uno schema alla Super Mario Bros (Giana Sisters per gli a CRM) dove Tiki salta da una piattaforma all'altra, si arrampica lungo pilastri verticali ed evita s suo cammino avversari altrettanto 'carini' quanto lui in una serie di livelli in scrolling multi-din zionale. Tiki è armato di arco e frecce e può sottrarre ai nemici dei piccoli tappetini volanti per dare più veloce, utilizzare un respiratore oppure librarsi in volo con una mongolfiera.

Nel gioco troverete di tutto: gatti, scoiattoli volanti, lumache, bambole e tanti altri 'bubblebobbleschi' avversari. Lo scopo del gioco? L'ho appena detto: salvare quei poveri Kiwi!!!

Abbiamo visto i primi cinque livelli della versione Amiga e la somiglianza col coin op è davvero buona (beh, date un'occhiata alla foto!). Il team di programmatori della Choice spera di concludere il gioco per Luglio. Ci sarà da divertirsi!

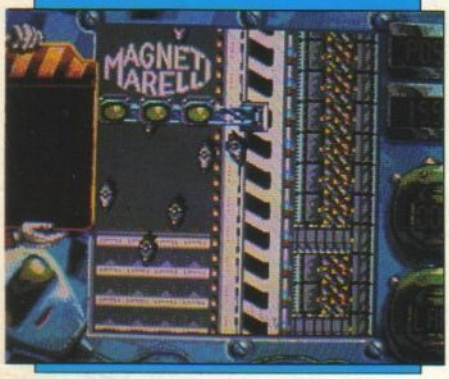


http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ARRIBA ESPANA!

Vi ricordate lo special sulla Dinamic all'epoca della presentazione di Batman della Ocean? Beh, i nostri amici catalani sono rimasti così contenti dei nostri articoli che ci hanno subito inserito nella loro 'mailing list', ed ora potremo comunicarvi in tempi incredibilmente brevi anche i loro progetti futuri.
Questo mese possiamo già presentarvi un'immagine della versione Atari ST di Grand Prix Master, di cui parlammo anche nella prima preview diversi mesi fa. Il gioco uscirà a Settembre, e farà sicuramente la felicità di molti aspiranti motociclisti.



FINCHE' C'E' GUERRA...

Non si tratta di uno spin-off dal film con Alberto Sordi, ma della trasposizione su Amiga di un recente successo a 8-bit, Battle Valley.
Nei panni di un mercenario assoldato dagli USA dovrete scovare e distruggere (sembra la pubblicità di un insetticida) la base di un gruppo di terroristi che si sono impadroniti di due pericolosi missili a medio raggio e minacciano di utilizzarli contro la nazione se i loro complici, prigionieri in un penitenziario degli USA, non vengono rilasciati. Vi muoverete alla guida ('switchabile') di un tank e di un elicottero, e una volta trovati i missili dovrete distruggerli... vi aspettano colline, ponti, contraerea, postazioni a terra e cento altri ostacoli, prima che possiate metterci le mani sopra.

... APPUNTAMENTO A SETTEMBRE CON ALTRE PREVIEW...

GAMES WORKSHOP
BOARDGAMES
ROLE PLAYING GAMES
WARGAMES
GIOCHI DI CARTE
CARTE E TAROCCHI DA COLLEZIONE

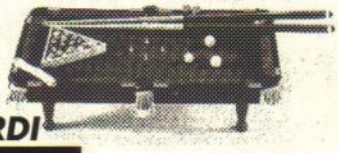
PERGIOCO

a MILANO
in via San Prospero 1
Tel. 02/808031
CAP. 20121

Dungeons & Dragons
Advanced
Dungeons & Dragons
avventure - accessori

CITADEL MINIATURES

GIOCHI DI SOCIETA'



VIDEOGAMES
SOFTWARE ORIGINALE
per
AMIGA - ATARI - IBM
CBM 64/128 - MSX - Spectrum
Apple - Amstrad
OGNI SETTIMANA LE ULTIME NOVITA'
ARCADE - ADVENTURE
R.P.G. - SIMULAZIONE

BILIARDI
BILIARDI DA TAVOLO e
TAVOLI DA BILIARDO

SLOT MACHINES
da LIRE 16.900

DART SETS
da Lire 11.900

Vendita Postale:
consegna 48 ore!!!

AQUILONI ACROBATICI
DA LIRE 28.000
In arrivo dal Colorado

HACKY SACK
FOOTBAG
LO SPORT CHE POTETE
TENERE IN TASCA!!!

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV
Nuovi Modelli

SKYNASAUR INC
l' aquilone che "nuota"

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE CON TRADUZIONE IN ITALIANO

1
ANNO I
MAGGIO 1989
LIRE 13.500

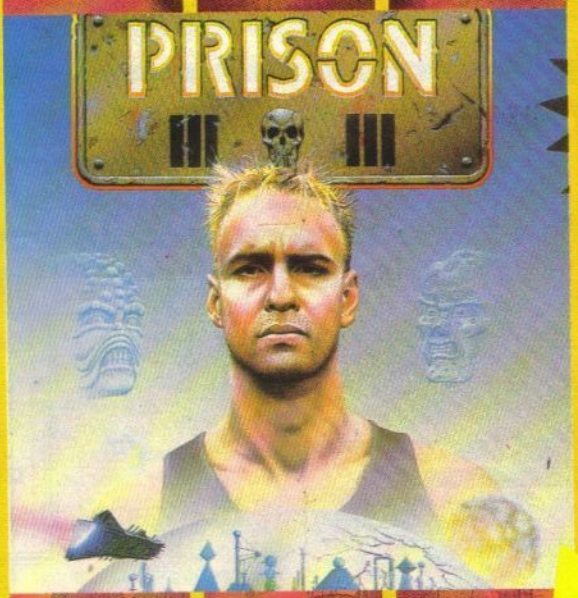
EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto

Sped. gr. III/70

Dettagliate istruzioni in italiano



IN VENDITA
IN EDICOLA O VERSANDO
L. 13.500
sul c/c postale n°54562202
intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga,20 - 20121 Milano

PRISON

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TGM REVIEW

AMIGA:

Archipelagos	[L.69.000]	37
Black Cauldron	[L.49.000]	63
Black Jack Academy	[L.59.000]	57
Circus Attractions	[L.29.000]	49
Colossus Chess X	[L.49.000]	36
Deja Vu II	[L.49.000]	61
Dragon Ninja	[L.39.000]	45
Federation Of Free T.	[L.n.p.]	29
Gilbert	[L.n.p.]	33
Hawkeye	[L.49.000]	38
Journey To The...	[L.29.000]	40
Manhunter N.Y.	[L.59.000]	62
MicroProse Soccer	[L.49.000]	54
Navy Moves	[L.29.000]	48
Powerdrome	[L.n.p.]	39
Raffles	[L.n.p.]	65
Raider	[L.39.000]	65
Renegade	[L.39.000]	30
Savage	[L.39.000]	46
Spherical	[L.39.000]	41
Thunderbirds	[L.29.000]	32
Time Scanner	[L.49.000]	52
Vindicators	[L.25.000]	33
Wicked	[L.49.000]	34

ATARI ST:

3D Pool	[L.39.000]	34
Battle Chess	[L.n.p.]	29
Black Cauldron	[L.49.000]	63
Circus Attractions	[L.29.000]	49
Colossus Chess X	[L.49.000]	36
Cosmic Pirate	[L.39.000]	31
Gilbert	[L.n.p.]	33
Journey To The...	[L.29.000]	40
Manhunter N.Y.	[L.n.p.]	62
MicroProse Soccer	[L.49.000]	54
Populous	[L.n.p.]	55
Raffles	[L.n.p.]	65
Red Heat	[L.39.000]	31
Renegade	[L.39.000]	30
RVF Honda	[L.59.000]	50
Spaceball	[L.29.000]	43
Spherical	[L.39.000]	41
Thunderbirds	[L.29.000]	32
Time Scanner	[L.49.000]	52
Tom & Jerry	[L.39.000]	35
Weird Dreams	[L.n.p.]	28
Wicked	[L.n.p.]	34

PC MS DOS:

Am. Indoor Soccer	[L.n.p.]	27
Archipelagos	[L.69.000]	37
Black Cauldron	[L.49.000]	63
Black Jack Academy	[L.59.000]	57
Hillsfar	[L.59.000]	58
Jack Nicklaus Golf	[L.n.p.]	26
Journey To The...	[L.29.000]	40
International Karate	[L.49.000]	44
Prophecy	[L.n.p.]	66
Red Storm Rising	[L.79.000]	56
Star Wars	[L.39.000]	42
Street Fighter	[L.29.000]	39

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf

Accolade - per PC MS-DOS

Nel 1988 Jack Nicklaus è stato eletto Giocatore del Secolo, un titolo estremamente prestigioso che appare perfettamente giustificato dalla sua carriera nel mondo del golf. Ventuno vittorie nei Campionati Maggiori, diciannove secondi posti, punteggi record negli Open americani e inglesi, l'unico giocatore ad aver vinto tutti e quattro i campionati maggiori americani, l'unico uomo che abbia vinto cinque diversi campionati maggiori...

E' anche un ottimo disegnatore di percorsi, con cinquantuno dei suoi lavori diffusi per il mondo, e altri diciassette quasi pronti per essere preparati. Due dei suoi progetti sono inclusi in questo gioco dal nome interminabile: Castle Pines e Desert Mountains. Il percorso principale, come suggerisce il titolo, annovera le migliori buche del mondo secondo il giudizio di Jack, scelte da molti percorsi famosi come il Muirfield, il St Andrews e l'Augusta National. La difficoltà di questa raccolta speciale di buche può essere diminuita nel modo per principianti, dove gli effetti del vento e della pendenza del terreno sono meno importanti. In ogni buca si può partire da ben tre posizioni permettendo di variare la distanza totale. Naturalmente si può fare pratica col putter e col driver prima di cominciare il gioco vero e proprio. Potete fare una semplice partita giusto per cercare di ottenere il miglior punteggio oppure cimentarvi in una ben più interessante sfida contro dei giocatori computerizzati scelti tra otto disponibili. Tra l'altro si può intraprendere, nel modo "Skins", una partita dove si scommettono sterline su sterline. All'inizio appare una immagine a volo d'uccello della buca (che può essere richiamata in qualsiasi momento) e poi si passa a guardare da dietro le spalle del giocatore. Dopo la scelta della mazza (automatica nel modo per principianti) la direzione di tiro va allineata tramite una pallina da golf e un cursore presenti in cima allo schermo. Lo strumento circolare mostrante la direzione del vento va sempre preso in attenta considerazione e quando si arriva al verde bisogna sfruttare l'indicatore di pendenza. Una barra verticale a sinistra dello schermo indica la forza di tiro: la barra sale (come in un termometro ma molto più velocemente) e determina la percentuale di forza applicata alla palla a seconda di dove viene arrestata. Qualora la barra in discesa venga fermata sopra o sotto il livello raggiunto l'accuratezza di tiro diminuisce: se è finita sopra la pallina tenderà a spostarsi verso sinistra, mentre nel caso contrario l'effetto sarà rivolto verso destra. E' sorprendente la popolarità che sono riusciti a raggiungere nei due scorsi anni giochi di golf come il bizzarro ma molto appetibile Zany Golf o Leaderboard, l'ugualmente giocabile capostipite del filone. Jack Nicklaus, coi suoi otto avversari computerizzati e il piacere del gioco d'azzardo offerto dal modo "Skins", sarà per molti un gioco facile da imparare e altrettanto divertente da giocare. La prospettiva di potersi procurare dei dischi di percorsi offre una gradita alternativa alle cinquantaquattro buche di base, specialmente quando cominceranno ad annoiarvi (sebbene utilizzando con intelligenza le opzioni di nuovi avversari e partite all'ultima sterlina si andare avanti un bel po').

PC

Viene sfruttata una buona gamma di colori, ma molte brutte ombreggiature rovinano l'aspetto della buche, le quali vengono disegnate piuttosto lentamente; Nicklaus, nel suo ritratto in mezzo alle buche, sembra una specie di zombie. Sebbene non siano niente di speciale, l'animazione e la definizione del tiratore è buona. La traiettoria della pallina è calcolata con sufficiente accuratezza ma la prospettiva peggiora a mano mano che si guarda più lontano: vicino all'orizzonte la pallina non rimpicciolisce così drasticamente come a dieci iarde di distanza da voi! Il sonoro è nello standard PC.

GLOBALE 79%

ALTRE VERSIONI

I golfisti Amiga ed St possono cominciare a sognare. Probabilmente il futuro li gratificherà con due belle versioni.

DISCHI AGGIUNTIVI

La distribuzione dei dischi supplementari in Europa è ancora in programmazione, comunque ciascuno di essi contiene tre famosi percorsi. Ben quattro dischi sono attualmente in vendita negli USA per un totale di ben 216 buche. Il primo dico contiene Oak Hill, Royal Troon e Kemper Lakes.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

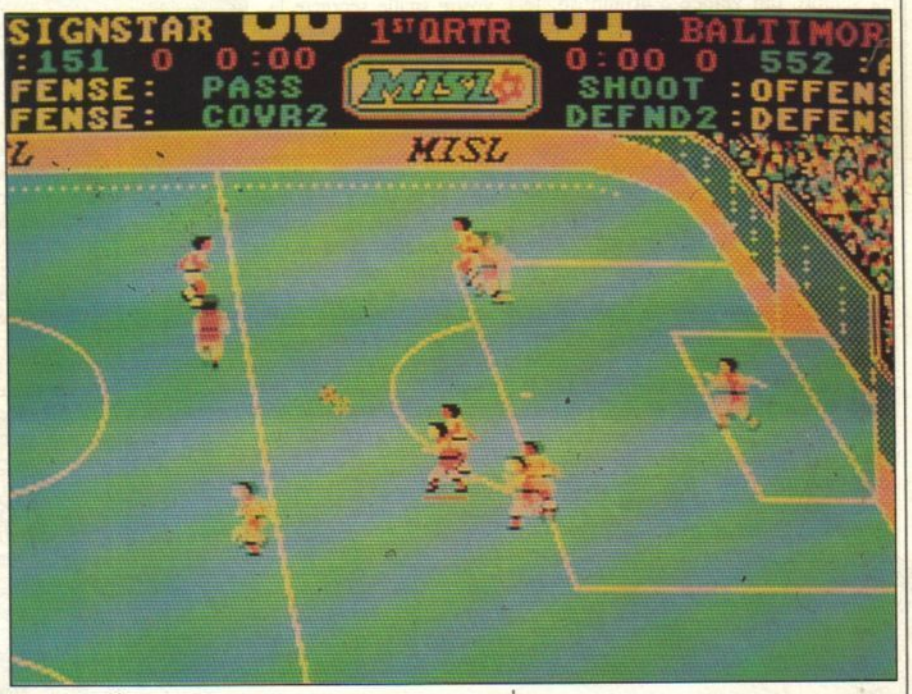
http://www.old-computer-mags.com/

American Indoor Soccer

Mindscape - per PC

La profondità strategica della nuova serie di titoli della Mindscape (già notata in American Ice Hockey) viene ora trasferita nella nuova versione dello sport tra i più frequentemente computerizzati: il football americano.

American Indoor Soccer vi mette nei panni del manager, dell'allenatore e del capitano di una squadra in fondo alla classifica del grande campionato. Prima di cominciare ogni partita potete studiare i precedenti della squadra o le caratteristiche dei giocatori a scopo di miglioramento. Le statistiche della squadra e del campionato (punti, partite giocate, vittorie, sconfitte, ecc.) possono essere richiamate per verificare l'andamento mentre completate partite e stagioni. Si comincia con 250 punti di scambio, utili per rafforzare la squadra grazie a diversi procedimenti. Il "miglioramento generale" aumenta le possibili prestazioni della squadra, come se avesse fatto diversa pratica: ovviamente più punti di scambio usate meglio è. Il "reclutamento" di un giocatore è sempre possibile dopo, però, aver messo in riserva il precedente titolare. Al nuovo giocatore vengono assegnati nome e capacità offensive e difensive (indicate da barre), queste ultime dietro corrispondente pagamento di punti. Un giocatore può essere "scambiato" per uno di un'altra squadra (una volta che vi siete resi conto dei loro punti forti e deboli), come al solito, spendendo punti di scambio. La squadra così assemblata può prendere il proprio posto sul campo e cominciare a giocare. I controlli di giocatore principale, portiere e allenatore possono essere assegnati separatamente o al computer o a voi stessi; le opzioni permettono anche a due persone diverse di incarnare i suddetti ruoli. Il modo "coaching" vi lascia scegliere le posizioni dei giocatori e le strategie preferite, mentre la potenza totale, effettiva, offensiva e difensiva vengono disegnate tramite barre per indicare l'efficacia (o inefficacia) delle vostre scelte. L'azione inizia, chiaramente, durante il gioco vero e proprio, dove voi controllate il centrocampista, che può effettuare una buona varietà di lanci, o il portiere, a cui spetta il non meno importante compito di parare il parabile. Il gioco è molto simile ad American Ice Hockey come struttura e giocabilità; le sezioni strategiche e tattiche sono praticamente le stesse, per non parlare dei nomi (e dei nomi delle azioni), dei controlli e della rappresentazione grafica. Lasciando da parte le similarità, i fanatici del football americano che pretendano un nuovo tipo di gioco lo apprezzeranno sicuramente. Non è un gioco con azioni frenetiche, né ricalca lo stile dei soliti football manager, ma offre altrettanto se non di più. Con le sue strategie e tattiche disponibili, le sue statistiche e i punti di scambio da utilizzare, offre senz'altro molto alla gente che voglia usare la materia grigia, ma che non possegga già American Ice Hockey.



PC

La chiarezza funzionale è all'ordine del giorno per le schermate di statistica: sono scarne ma adeguate. Il campo e i giocatori sono virtualmente anonimi e hanno colori non proprio adeguati. L'animazione e lo scroll sono a posto, e il sonoro è scusabile.

GLOBALE 69%

ALTRE VERSIONI

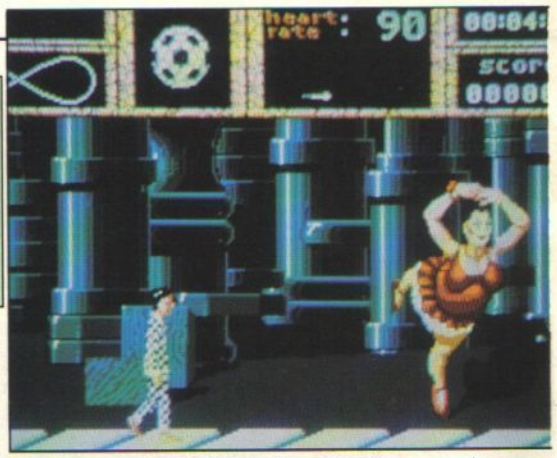
Presto Amiga ed ST avranno la loro brava versione, simile a quella del PC (speriamo meglio).

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

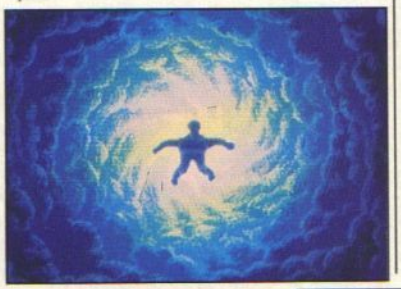
Weird Dreams

Firebird, per Atari ST



Quasi esausti, vi riposate appoggiati a una parete stranamente liscia cercando di non accasciarvi rovinosamente al suolo. Il vostro respiro diventa sempre più veloce e affannoso, le gambe vi tremano visibilmente e le pulsazioni sanguigne rimbombano continuamente nella vostra testa. E cercate invano di ricordarvi quanto tempo siate rimasti lì, quanto tempo abbiate corso... Un strillo acuto a voi purtroppo familiare vi penetra duramente nelle orecchie, ma non riuscite a capire da quale parte venga. Staccandovi dal muro, cercate di guardarvi attorno, mentre il vostro cervello sembra in procinto di staccarsi dalla fronte. Ma proprio non ce la fate a distinguere da dove venga quel grido. Ma adesso non ha più importanza: il ciclopico corpo salta fuori da un'incrocio davanti a voi, profondi occhi scuri tinteggiati di rosso e uno sguardo che promette solo una brutale, selvaggia aggressione. Ma voi scappate, correndo più veloce che potete, spinti da un'insospettabile energia.

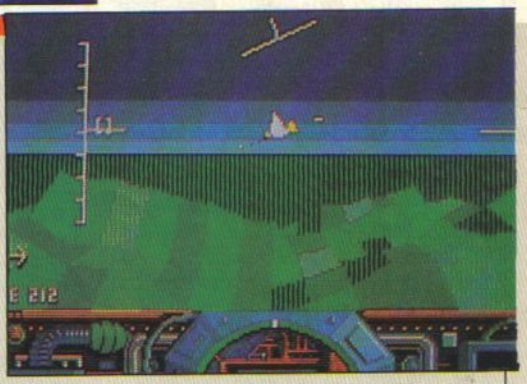
Eppure sentite il respiro ringhiante della creatura dietro di voi; potete quasi sentire il suo tremendo odore animalesco mentre imboccate un angolo e per poco non scivolate sul pavimento liscio. Un vicolo cieco! Tre bianche pareti vi circondano. Nessuna via d'uscita,pensate, mentre dando un'occhiata alle vostre spalle scorgete la pelosa creatura pronta all'attacco, l'enorme dente giallo al di sotto del baffuto muso appuntito, la coda serpentina. Preso dalla disperazione vi dirigete verso il muro di fronte affondandovi le unghie come farebbe un topo sulla vostra pelle. Sollevate la testa per guardare in alto, al di là del reticolo di corridoi, attraverso la rete... dritto negli enormi occhi aggrottati di un gigantesco uomo graziosamente avvolto in un cappotto bianco. Con la morte in gola vi svegliate urlando, sudati e nervosi, ma consci che era solo uno brutto sogno. Presto verrete trasportati dal vostro sicuro letto ospedaliero fino alla sala operatoria, ma su questo non c'è di che preoccuparsi, vero? Il giocatore guida il suo alter ego nel mondo dei sogni mentre il suo corpo è in coma. La vostra figura, fasciata in un vestito da arlecchino bianco e nero, rappresenta la libertà generale delle scene oniriche. Il contatto con gente ostile, mostri o oggetti strani fa salire la frequenza delle pulsazioni, eventualmente facendovi perdere una vita. I sogni surreali, pieni di stranissime creature e di diversi misteriosi oggetti, richiedono ciascuno un diverso tipo di approccio tattico e non lasciano trasparire ovvie strategie di gioco. Il punto di forza del gioco è rappresentato dalla sua stranezza e diversità insieme alle originali idee presenti in ciascun sogno (e preferiamo non descriverli per non guastarvi il piacere della scoperta). Purtroppo la giocabilità non è così buona: è un po' come Dragon's Lair nel senso che è piacevole vedere un sogno per la prima volta, ma poi diventa noioso provare diverse azioni finché non si scopre la soluzione. Quando un sogno viene ri-



Nuove Versioni

FEDERATION OF FREE TRADERS

Gremlin, per Amiga



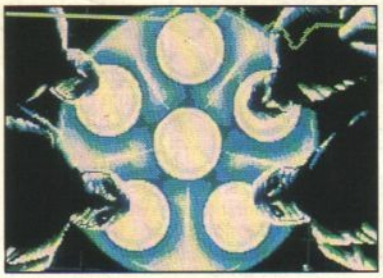
Come cambiano le cose! La versione originale per ST che lasciò TGM molto scontento non consentiva fauste previsioni nemmeno per la versione Amiga di quello che avrebbe dovuto essere il miglior gioco mai apparso. Ma la Gremlin ha visto la luce (e allora ha visto anche i Blues Brothers — NdT) ed ha quindi sistemato il grande problema del gioco originale: il ritmo tremendamente lasco dei movimenti per lo spazio. Il problema era causato dalla scorrettezza del generatore di numeri casuali addetto a determinare quante navi nemiche si sarebbero incontrate, e aggiungendo a questo un manuale molto evasivo FOFT per ST è diventato un grosso ruzzolone. Finalmente questo problema è stato eliminato e FOFT può finalmente aspirare al titolo di miglior gioco mai scritto, o perlomeno di miglior gioco di combattimento ed esplorazione spaziale dato che Elite ha perso qualcosa ne passaggio a 16 bit. La differenza di grafica tra le due versioni è praticamente nulla, mentre è stata molto migliorata la velocità del volo. Le navi attaccanti adesso impiegano differenti schemi di attacco e forniscono almeno un'occasione per colpirle; non sempre stanno ferme, ma non sono nemmeno drasticamente al di fuori della vostra portata quanto a maneggevolezza. Il combattimento è a volte un po' blando contro navi di basso livello, ma provate ad attaccare uno Scooper o una Asp e non vivrete abba-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

solto offre una certa soddisfazione, ma in seguito mancherà qualsiasi incentivo a riprovarlo semplicemente perché rimarrà esattamente uguale. Weird Dreams vale come una curiosità software , come un gioco che che vi farà strappare i capelli dalla rabbia e poi annoiare; è il tipo di gioco da mostrare agli amici per far loro spremere le meningi (e adatto a dimostrare a genitori e maestri che i videogiochi non sono tutti basati sulla violenza pura). Può essere innovativo fino a un certo punto, è sicuramente insolito ma non è un gioco super.

Qui sotto: il tavolo operatorio sul quale è steso il protagonista all'inizio...



ALTRE VERSIONI

La versione per PC e compatibili uscirà questo mese. Gli amighisti dovranno aspettare ancora un po' prima di poter avere incubi.

ST

Uno schermo dei titoli misticamente attraente, con una creatura mista fra una testa dell'isola di Pasqua, un pollo e una rana e che è un buon esempio della grafica del gioco, opera di Herman Serrano. Il gioco è introdotto in maniera molto appropriata: dei chirurghi sono chini su un tavolo operatorio mentre un indicatore delle pulsazioni cardiache scorre in basso e, all'improvviso, una persona in pigiama salta su dal tavolo immersa in un polverone blu. Nel corso del gioco l'animazione è fluida e lo sprite principale cammina realisticamente e casualmente, mentre la testa si ingrossa in maniera allarmante quando viene ferito o subisce uno schock. La qualità sonora è media che più media non si può.

GLOBALE: 64%

stanza a lungo per potervene vantare. La grafica non sarà lo stato dell'arte per macchine a 16 bit (e quale sarebbe poi?) ma svolge bene il proprio lavoro. La sequenza dei pianeti è stata notevolmente accorciata rendendo l'atterraggio più realistico, nonostante la paletta di colori dell'Amiga non sia sfruttata appieno. La musica è buona e il tema di FOFT composto da Ben Dalglish e presente sul nastro rende bene, anche se in fin dei conti perde qualcosa in efficacia e atmosfera. Quando si naviga nello spazio FOFT si comporta quasi esattamente come Elite. Può essere un po' inadeguato rappresentare i salti locali con le stelle che schizzano via ma il pianeta si avvicina in maniera regolare e convincente e questa visione sarà la benvenuta per tutti coloro che hanno dovuto lottare per qualunque minimo spostamento in quella prova di resistenza che era FOFT per ST. La Gremlin stavolta ha svolto tutto alla perfezione e la versione Amiga di FOFT è semplicemente superba.

Globale Amiga: 93%

Aggiornamento per ST

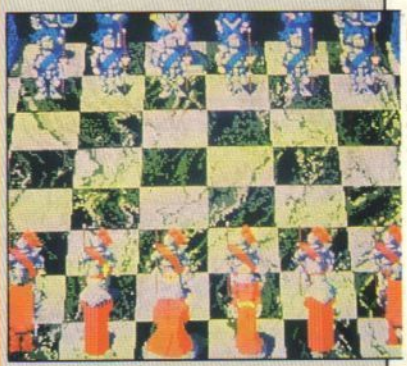
Per risolvere i problemi della prima versione ST di FOFT la Gremlin mette in vendita, in Gran Bretagna, al prezzo di una sterlina un aggiornamento basato sulle innovazioni introdotte nella versione Amiga. Al momento non sappiamo quale sia la situazione in Italia, ma se non riuscite ad avere notizie dal vostro fornitore di fiducia provate a telefonare in redazione.

Nuove Versioni

BATTLE CHESS

Interplay/Electronic Arts

Ricordate Partita a Scacchi con la Morte? Beh, forse non è il caso di Battlechess, ma anche qui non si scherza. Più che un'innocua sfida a "chi è più intelligente dei due", si tratta di una congiura contro i vostri pezzi. Con un'animazione davvero straordinaria, Battlechess è un gioco di scacchi completissimo e rivoluzionario che, invece di restare passivo a disegnare i pezzi mossi, si diverte ad animarli in modo molto, molto divertente.
Fra Re che tirano fuori la rivoltella, regine che con uno schiocco di dita provocano disastri, torri umane capaci di sgretolare ogni avversario, Battlechess vi coinvolgerà in una partita a scacchi più avvincente e divertente che mai. E naturalmente non mancano le tradizionali opzioni delle simulazioni scacchistiche per computer, presentate in maniera davvero simpatica. Compresa quella per giocare contro un avversario via modem. Finalmente oggi, dopo PC e Amiga, anche in versione ST.



I favolosi pezzi animati di Battle Chess *si muovono benissimo anche nella versione ST... peccato per il sonoro*

Globale 86%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

RENEGADE

Taito, per Amiga e Atari ST

Tempo fa qualcuno annunciò che sarebbero state presto prodotte delle conversioni da coin-op della Taito direttamente negli USA. Tutti si aspettavano grandi cose, non fosse altro che per l'importanza dei nomi che erano stati fatti: Rastan, Bubble Bobble, Renegade e Operation Wolf. Tutti giochi che sul glorioso C64 avevano riscosso un notevole successo e mancavano nella collezione dei possessori di computer a 16-bit. E' trascorso un po' di tempo da quando sulle riviste inglesi è apparsa quella notizia, e già abbiamo avuto modo di vedere la conversione di Bubble Bobble ad opera della Software Creations, questo è il momento di... Renegade.

In questo coin-op della Taito (capostipite di tutta la famiglia dei beat'em-up in stile Double Dragon), impersonate il ruolo del giovane Wayne, un tempo membro di una pericolosa banda di teppisti newyorkesi, ora finalmente messosi sulla buona strada.
Ma la Famiglia non perdona i suoi traditori: il rinnegato deve pagare. Alla stessa banda di teppisti di cui faceva parte Wayne viene dato il compito di rapire la sua ragazza.
Il coraggioso Wayne si mette subito alla ricerca della propria fidanzata Lucy: sa che la tengono prigioniera dall'altra parte della città. Il nostro eroe deve attraversare le zone più pericolose di New York, vedersela con i sicari del boss della banda e... sopravvivere!
Il giovane Wayne è un esperto di arti marziali, e ha qualche asso nella manica (come un potentissimo cazzotto e un calcio all'indietro, un calcio a mezz'aria e un pugno basso, tanto per rendere l'idea). Queste capacità gli permettono di confrontarsi con tutti i più pericolosi tipacci che gli dovesse capitare di incontrare, e dargli un sacco di botte.

Il nostro Wayne fa il primo incontro con la banda nella stazione della metropolitana; subito un folto gruppetto di tipi poco affidabili gli si dirige contro: è la guerra. Wayne sfoggia tutta la sua maestria nell'effettuare le mosse più spettacolari mentre la banda cerca di metterlo al tappeto con tutti i mezzi a disposizione (comprese spranghe di ferro). Eliminati un buon numero di tamarri, compare sulla scena il boss locale che vuole definitivamente spezzargli in due la schiena — ovviamente Wayne non è d'accordo...
Superato il momentaneo pericolo, Wayne si sposta (ancora tutto intero) in un'altra zona della città, sulla banchina del porto. In questa zona viene attaccato dai teppisti in motocicletta, e la prima cosa che deve fare è disarcionarli con un agile calcio volante in mezzo alle gengive. Questa fase è ovviamente un po' più difficile della precedente e il problema maggiore è lo scarso tempo a disposizione: finito quello... finisce anche la vostra vita!
Gli altri livelli, con maggiore difficoltà e minor tempo a disposizione, si susseguono a ritmo regolare, portando Wayne fino al magazzino in cui è tenuta prigioniera la sua ragazza. Qui ci sarà un massiccio spiegamento di teppisti da eliminare, prima di arrivare al cospetto del grande capo (non indiano), per spezzargli l'osso del collo e liberare finalmente la vostra amata. Ah, la forza dell'amore...

ST

Qualcuno (chi?) si aspettava grandi cose da questo Renegade ma è rimasto — ahimè — deluso. Prodotto in America dalla stessa Taito, è risultato nettamente un pessimo prodotto. Non solo l'azione di gioco è alquanto datata, ma è la realizzazione che lascia molto a desiderare. Lo scrolling è fondamentalmente la cosa peggiore: vagare per i paesaggi in stile New York anni '80 e andare avanti "a scatti" non è proprio il massimo che si possa desiderare. Quando volete giocare ad un picchiaduro tutta-azione non volete pensare ai problemi di scrolling (Bionic Commando), vero? Nella versione C64 (recensita sul numero 17 di Zzap!) si accennava allo scomodo controllo joystick-tastiera e nonostante ciò era stato giudicato a livello di Gioco Caldo; Renegade per i 16-bit, pur essendo completamente controllato via joystick, è notevolmente peggiore, sia per la qualità grafica, sia per l'azione di gioco, poco varia. La musica è sicuramente la cosa migliore, realizzata da Tim Follin della Software Creations — ma sull'ST non è il massimo della vita. Non è assolutamente un gioco da comprare — anzi, probabilm nte è il peggior gioco a 16-bit degli ultimi tempi! (Beh, c'è sempre Hawkeye!)

Globale 32%

Amiga

Strettamente vicina alla versione ST, stessa (penosa) grafica, stesso (orribile) scrolling e una musichetta carina (ma subito noiosa) che vi accompagna durante il gioco. Non sono convinto delle conversioni fatte direttamente in America, e dopo questa batosta spero che se ne convincano anche loro! E pensare che questi programmatori saranno probabilmente gli artefici di Rastan... oddioddio!

Globale 33%

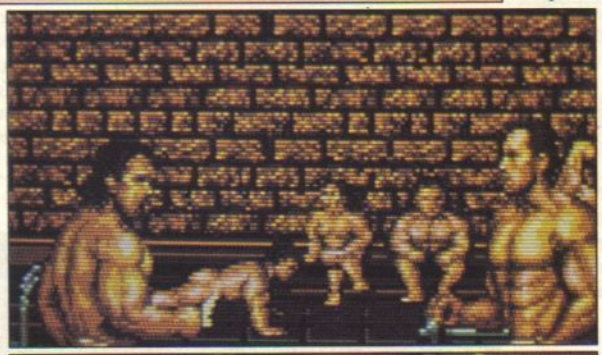
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

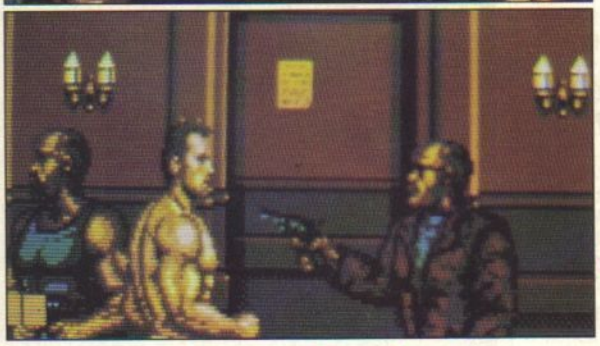
http://www.old-computer-mags.com/

RED HEAT

Ocean, per Atari ST

Tutti voi (beh, penso non proprio tutti) avrete certo visto al cine il noto film con Shwarzenegger e Belushi jr. intitolato Danko. Questo film era diverso dagli altri film di Shwarzy perché per la prima volta lo scimmione più muscoloso d'America non rimaneva solo in posa plastica e grugniva ma diceva ogni tanto qualcosa di simpatico (più o meno come nel più recente Twins). Se qualcuno di voi per qualche strano motivo non lo avesse visto (esattamente come me, hem...) fornirò ora una lieve descrizione approssimativa.





Un noto trafficante di droga russo, Viktor Rostavili, a cui il poliziotto capo della sezione omicidi moscovita Ivan Danko dava la caccia da molto tempo, è riuscito a fuggire in USA (e getta...) e ha cominciato a spacciare Spectrum davanti alle scuole (Marco, tu rischi la vita... NdDE). Conscio di questo immane pericolo il poliziotto Belushi si allea a Danko e insieme danno la caccia al fetentone. Il gioco vede voi negli alquanto scarsi panni del poliziotto Ivan Danko impegnato nell'attraversamento di quattro semi-impossibili quadri. Perché scarsi panni, direte voi? Perché nel primo quadro, ambientato nella fredda Unione Sovietica, l'unico indumento indossato dal muscoloso tizio è rappresentato da un bavaglino all'altezza del... beh, lasciamo perdere. Nei quadri successivi, ambientati in America, Ivan fa i soldi e riesce addirittura a comprarsi una maglietta e dei pantaloni (potenza del consumismo...). In ciascuno di questi quadri il nostro eroe viene attaccato da tutte le parti da ogni forma di arma propria e impropria: omoni grossi come armadi che pestano di brutto (meglio di brutto che Di Bello, o no?), pietroni che cadono dal soffitto, oggetti non meglio identificati e così via. Fortunatamente i programmatori non sono poi tanto sadici e ogni tanto si ha la possibilità di raccogliere una pistola che torna molto utile contro la mare di scimmioni avversari. Sfortunatamente i colpi sono contati e una volta finiti... beh, scopritevelo voi.

I quattro quadri sono ambientati rispettivamente in: una sauna (sullo sfondo dei tizi seminudi come penso vedrete dalle foto), un'ospedale, un hotel e una strada con camion. ATTENZIONE!!! L'ultimo quadro NON è alla Dragon Ninja: si sta di fianco al camion e non sopra, come lasciano intendere le istruzioni.

Tutto sommato questo Red Heat alla prima impressione non è male: appena si comincia a giocare però... La grafica è simpatica e il sonoro è OK ma il gioco... oddio, gioco, non offendiamo! E' virtualmente impossibile giocare, si viene colpiti da tutte le parti senza avere la minima possibilità di reagire o quasi. Se siete masochisti, giocate a Red Heat.

Globale 44%

Nuove Versioni

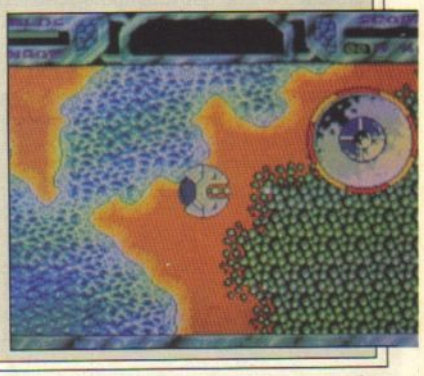
COSMIC PIRATE

Outlaw, per Atari ST

Questa versione del dirottatore di astronavi da carico spaziali è alquanto strano confrontato con la versione Amiga originale. Gli asteroidi che circondano la zona dell'iperspazio sono animati (orribilmente con quattro frames) e la mappa galattica scrolla diagonalmente lampeggiando a colori prima di poter effettuare la propria scelta. Lo scrolling durante il gioco è realizzato in un modo talmente strano che nella sezione di allenamenti nel simulatore sembra che la vostra astronave si muova al contrario. E in tutti i sotto-giochi i movimenti degli alieni potevano essere molto migliori e fluidi.

Una altrimenti ragionevole definizione è rovinata dalle edilizie astronavi, mentre le ristrette capacità cromatiche dell'ST rendono le missioni quasi tutte nelle stesse sfumature di colori. La colonna sonora imita quella dell'Amiga abbastanza bene, ma Cosmic Pirate sull'ST considerato globalmente è lontano dalla qualità dell'originale. Provatelo prima di decidere.

Globale 76%



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

THUNDERBIRDS

Grandslam, per Amiga e Atari ST

Tutte le volte che da qualche parte della terra c'è un problema che nessuno sarebbe in grado di risolvere non rimane che convocare i...THUNDERBIRDS! (Non posso non vergognarmi di scrivere simili boiate, purtroppo mi pagano proprio per questo).

La Grandslam ha cercato in questo gioco di riprodurre l'atmosfera di un famoso programma inglese per ragazzi che ha come protagonisti un gruppo di attivi pupazzetti che si danno da fare per tirare fuori dagli impicci la gente comune.

In questa conversione li troviamo impegnati in quattro differenti missioni in cui dovranno dare fondo a tutte le loro qualità per riportare a casa la pelle - per modo di dire, visto che sono fatti di gomma!

Nella prima fase ci sono due poveri minatori rimasti intrappolati all'interno di una tetra miniera (chi l'avrebbe potuto ipotizzare, eh?), con i mezzi convenzionali non si farebbe mai a tempo perché, ironia della sorte, a causa di una perdita la miniera si sta riempiendo d'acqua e per i minatori i secondi sono veramente contati, a meno di farsi spuntare le branchie. Prima di entrare in azione dovete scegliere accuratamente fra gli oggetti che potete portare con voi decidendo cosa risulterà più utile fra una lampada o una corda, un piccolo laser o... un santino raffigurante Roger Rabbit! Se porterete a termine la missione, sfruttando al meglio le caratteristiche di ogni singolo personaggio, vi sarà comunicato il codice per la seconda sezione (in modo tale da poter evitare di ripetere la prima).

Nella seconda fase dovete liberare un sottomarino atomico che è finito in avaria proprio su un vulcano sul punto di eruttare. Anche qui il tempo è il vostro nemico principale. Contemporaneamente (almeno nei propositi dell'ideatore del programma) dovete introdurvi in una cassaforte supersicura di una banca (al cui confronto il deposito di Paperone sembra un igloo trasportato all'equatore) e rubare i piani segreti di costruzione della mina che ha affondato il sommergibile.

A questo punto venite minacciati direttamente dal malefico "Hood" che vuole fare saltare tutto in aria se non gli vengono consegnati 4 milioni di sterline che tradotti in lire italiane sono proprio un bel gruzzoletto, il futuro è ancora una volta nelle vostre mani!

A dovere di cronaca bisogna citare una precedente conversione della Firebird, ormai di parecchi anni addietro, in ogni caso questa appare molto più complessa e indubbiamente di maggiore spessore. Tutto sommato non ci si può lagnare del lavoro della Grandslam che è riuscita abbastanza efficacemente a tradurre immagini televisive in un discreto programma, l'animazione dei personaggi ricorda molto da vicino l'originale su schermo e le prove richiedono tutte una discreta dose d'intuizione per essere portate a termine, pur non diventando mai così complicate da rendere il gioco frustrante (che vi vien voglia di scagliare il computer giù dalla finestra, tanto per intenderci).

ST

Per essere definito un bel gioco un programma non deve mancare né di originalità né di giocabilità e mi sembra che queste due componenti siano state tenute in considerazione dai programmatori di questa conversione. Lo schema di gioco è molto ben costruito e le difficoltà disposte in modo molto accurato vi daranno una buona dose di sfida che vi terrà a lungo incollati allo schermo (per staccarvi non vi rimarrà che chiamare Jucas Casella). Il tutto è realizzato con una notevole grafica e un sonoro adeguato, di particolare effetto le sezioni digitalizzate all'inizio di ogni missione. Vi chiederete se state ancora usando il computer o se è la televisione.

Globale 87%

Amiga

La versione Amiga fa sfoggio di un'incredibile sistema di ombre che determina la resa grafica e la rende ancora più coinvolgente, l'azione è ugualmente efficace.

Globale 87%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

VINDICATORS

Tengen, per Amiga

Anno 2525, galassia TR15 una situazione quasi routine per voi miei cari prodi avventurieri senza tempo. I nemici questa volta sono tizi che vengono fuori da un fantomatico Impero Tangente. Queste tangenti hanno invaso la TR15 con carri armati veloci e fortificazioni fisse. Voi siete in possesso invece di uno scarabocchio di carro armato chiamato SR-88, che succhiandosi una 'cifra' di benzina vi costringe ad una disperata ricerca di bidoni di benzina, che questo gioco sia sponsorizzato da una compagnia petrolifera? Comunque sia il terreno di battaglia e disseminato anche di stelline che una volta raccolte vi permettono di aumentare il raggio del tiro, incrementare la velocità, rinforzare lo scudo protettivo, e acquistare armi bonus. Questo vi rende la vita più facile ma non troppo. Scorrazzate così con il vostro carro-ragno-armato attraverso i numerosi livelli sempre più difficili e popolati cercate di mietere sempre più vittime, di raccattare 'benza' a più non posso e tonnellate di stelline, tanto sono quasi sempre negli stessi punti. Vindicators mi lascia con un dubbio, ma contro chi ci vendichiamo? Contro i costruttori del carro armato succhia-benzina?!

Amiga

Sprite veloci ma bruttini, dando un'occhiata in giro si vedono sprite milioni di volte più belli. Una cosa che risulta particolarmente fastidiosa è la routine di interpretazione del movimento, avanti è sempre avanti anche se stiamo andando a destra o indietro, è un incubo dovere spingere il Joystick in avanti per poter andare a sinistra o doverlo muovere a destra per andare indietro. Buone invece le animazione delle esplosioni, proprio identiche alla macchina arcade. Musichina invece senza lode ne infamia, purtroppo non ce l'hanno fatta a venire, ed effetti sonori nella norma per questa buona conversione dal coin-op, che tuttavia manca di coinvolgimento. Longevità non proprio eccessiva quindi, ma per i palati semplici più che sufficiente. Il gioco non è da non perdere potete anche farvelo scappare, in questo caso la distrazione potrebbe essere addirittura un pregio.

Globale 55%

GILBERT - Escape From Drill

Enigma Variations/Again Again, per Amiga e Atari ST

Cos'è quella cosa grassa, verde, molto altezzosa e costantemente incivile con la gente? Sì, dovrebbe essere l'autoproclamatasi stella dello show Get Fresh della rete inglese itv. Gilbert il disgustoso ha giusto finito l'ultimo episodio della sua serie tv, "Il frigo di Gilbert", ed è tornato a casa su drill.

Al suo arrivo ha cominciato a vantarsi continuamente del suo successo — e del contratto che aspetta soltanto una sua firma sulla terra. Stufi del suo continuo parlare i drilliani hanno nascosto alcune parti vitali della sua navicella (per prima cosa il wc). Ad ogni modo i drilliani non sono delle vere carogne, così promettono a Gilbert che gli diranno dove sono le parti se li batterà ai loro giochi favoriti.

Il problema è che ha solo 24 ore a disposizione prima che il contratto venga firmato da qualcun'altro.

Gilbert non può rifiutare la sfida, e con, beh, le caccole in mano, si prepara ad esplorare numerose locazioni su Drill. Se scapperà abbastanza nemici in uno schermo appare un hoverjelly e se viene raccolto appaiono vari tipi di cibo. I piselli fanno volare Gilbert mentre le torte lo fanno tornate a terra.

Gilbert ogni tanto attraversa delle porte che lo portano (hem...) nelle sale giochi dove si gioca ai giochi favoriti dei drilliani. Sono cinque coin-op: Brain Drain (un test di memoria), Sprout Wars (una battaglia pe salvare dei germogli dai nemici), Greed (raccogliere monete in un labirinto), Snotfight at the Ok Corral (scapperamento in stile tiro a segno), e Earth Invaders (gli alieni prendono la loro rivincita). Gilbert gioca contro un paio di drilliani, se vince riceve un indizio su dove siano nascoste le parti, ma se perde gli viene sottratta un'ora.

E strano che la maggior parte delle licenze televisive diventino come Gilbert. Un sacco di schermi tutti uguali e un paio di sotto giochi impegnativi. Sarebbe un bel giocose la grafica e il sonoro fossero magnifici, o se siete fan del personaggio, ma senza queste cose...

Amiga

La grafica non è poi brutta, ma giocare è troppo difficile. Disegnare una mappa è essenziale per non perdere tra i meandri di drill... ma forse i fan più giovani di Gilbert lo apprezzeranno (tanto in Italia non ce ne sono... ndt).

Globale 60%

ST

Grafica identica alla versione amiga, l'unica cosa veramente diversa è che su st ci sono altre musichette extra, che sembra molto stupido; la enigma variations avrebbe fatto meglio a metterle sulla sonicamente superiore amiga.

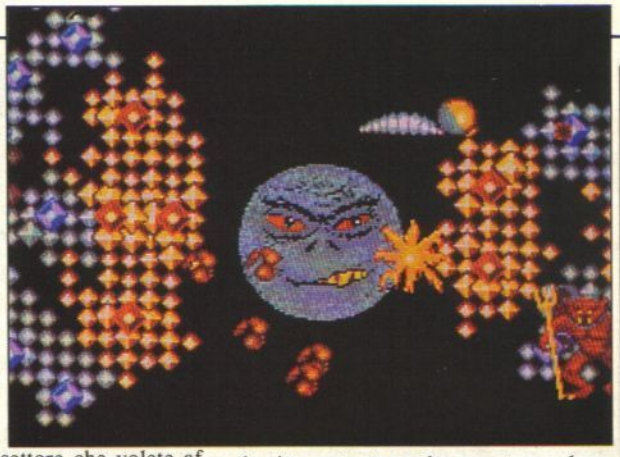
Globale 60%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

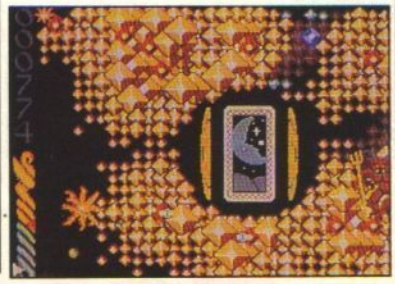
WICKED

Electric Dreams, per Amiga e Atari ST



Per l'ennesima volta l'universo intero è in gravissimo pericolo e, tanto per cambiare, ti vengono affidate le ultime speranze della sua salvezza. La situazione è realmente critica perché le forze del male hanno invaso interamente tutte le dodici costellazioni dello zodiaco minacciando di governarle secondo i loro infernali scopi. Ma il Dio del Sole è vigile e viene immediatamente a conoscenza del pericolo che incombe su tutti noi, decidendo quindi di convocare un paladino senza macchia e senza paura che possa assumersi il fatale incarico di sconfiggere il male — il paladino in questione (per chi non l'avesse capito) siete ovviamente voi. Venite quindi iniziati con il rituale dell'anello di fuoco che vi tramuta in una stella di fuoco, più adatta al difficile incarico del fragile corpo umano (forma che comunque non disperate di riacquistare una volta terminata la vostra missione, sempre se ci riusciate...). Il gioco inizia con una corona circolare divisa in 12 settori, che rappresentano appunto le varie costellazioni: non vi rimane che sceglierne uno fra i tre accessibili all'inizio e che, come era presumibile, sono i più facili.

Mentre vi accingete a scegliere la vostra destinazione non fatevi mettere in soggezione da un gigantesco occhio iniettato di sangue che vi fissa dal centro dello schermo, non è cattivo, ha solo perduto nella vastità dell'universo il suo collirio anti-congiuntivite e magari lavora troppo davanti al video; NdDE). Per confermare la vostra decisone avete a disposizione un cruento pugnale da posizionare sul settore che volete affrontare, ricordando che la costellazione dello Scorpione è la più semplice mentre quella del Sagittario è quella conclusiva. Premendo il tasto lo schermo si modifica e compare una mappa specifica della regione spaziale contenente tre stelle che dovranno essere ripulite per poter accedere all'area sucessiva. Dopo quest'ulteriore scelta vi ritovate nello schermo di gioco vero e proprio, le prime cose che vi salteranno all'occhio sono due portali di colore giallo: quello a sinistra (il vostro) e di un sinistro colore azzurro, quello nemico sulla destra (avete notato il gioco di parole? A me è piaciuto tanto!). Se aguzzerete meglio la vista noterete anche uno strano alone che accerchia i due portoni e va espandendosi (se non lo vedete ancora vi suggeriamo una visita dall'oculista); questi due agglomerati di energia che si moltiplicano di secondo in secondo rappresentano, o vorrebbero farlo, l'eterno conflitto fra bene e male in cui ognuna delle due componenti cerca di prendere il soprevvento "soffocando" l'altra. Ed è proprio accerchiando il portale avversario con la propria traccia positiva che si vince lo scontro — sfortunatamente le forze malvagie non vi aspetteranno a braccia aperte e neppure vi stenderanno un tappetino rosso, dovrete quindi farvi strada con la forza sparando come forsennati per aprirvi un varco e farci passare le vostre cellule di energia. Per "facilitarvi" il vostro già difficile incarico sono stati richiamati, direttamente dagli inferi, dei guardiani a difesa dei portali nemici con il preciso incarico di intralciarvi in tutte le vostre operazioni.

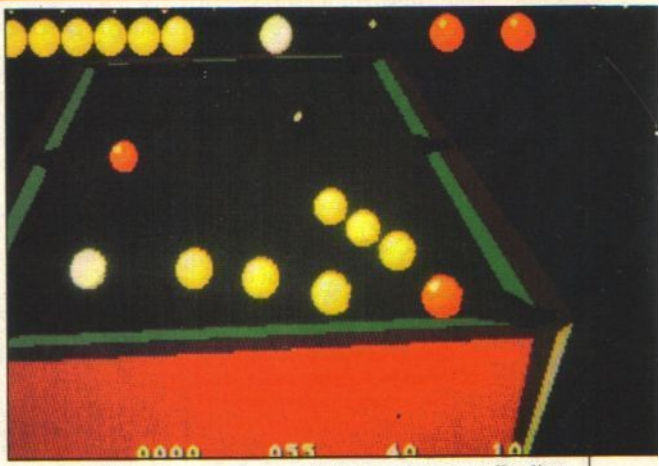


Per tutta la durata del gioco si alterneranno il giorno e la notte, rappresentati dal simbolo del sole e di una poco rassicurante luna. Mentre c'è il sole godrete di alcuni vantaggi perché i nemici ne

3D POOL

Firebird, per Atari ST

Finalmente è arrivato il tanto atteso 3D Pool sui nostri cari 16-bit (per la versione 8 bit indovinate un po' su quale rivista dovete cercare? Ma su Zzap! naturalmente — l'ho recensito io...). In cosa consiste il gioco? Ragazzi, o ci siete o ci fate. Basta guardare le foto per capire che è una simulazione di paracadutismo... come? Non è paracadutismo? E io che credevo... beh, mi dicono dalla regia che questo gioco è una simulazione dello pseudo-sport detto"biliardo". attenzione: non è il biliardo normale, è il miliardo. Ah, ah. Scherzavo. E il gioco del biliardo detto "della palla otto" in cui ci sono quattro tipi di palle: le rosse, le gialle, la bianca e la nera che è appunto la palla otto. Scopo del gioco è mandare in buca tutte le palle del proprio colore (si gioca in due, pino gino che non sei altro) tramite la palla bianca (e magari anche una stecca) e infine mandare in buca la palla nera. La novità (chiamala novità, e Billiard Simulator?) è che il tavolo e le palle sono rappresentati in treddì e non si vede alcuna stecca. Tramite alcune icone (oppure se preferite tramite controllo diretto del mouse) si può modificare la forza, l'effetto, il punto di vista e si può



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

sono come accecati e risultano più lenti e contemporaneamente potete raccogliere delle spore che depositate daranno origine a nuovi portali; la pacchia ha però termine con la notte in cui le parti si invertono, tanto che sarà veramente difficile rivedere la luce del giorno.
Per concludere bisogna anche ricordare come ogni tanto compaiono nel centro dello schermo delle carte dei Tarocchi che, una volta recuperate, vi concederenno dei poteri supplementari — ma prestate attenzione perché non tutte sono positive. In definitiva, quindi, Wicked rispecchia fedelmente quello che si potrebbe attendere dal nome: è tremendamente accativante.

ST

Il gioco ricalca abbastanza fedelmente la versione su Amiga sia per quanto riguarda la grafica che per lo schema di gioco stesso, purtroppo il sonoro che non calza con il resto del programma gli impedisce di ottenere la medesima votazione. In ogni caso anche questa versione ci sembra più che valida.

Globale 89%

Amiga

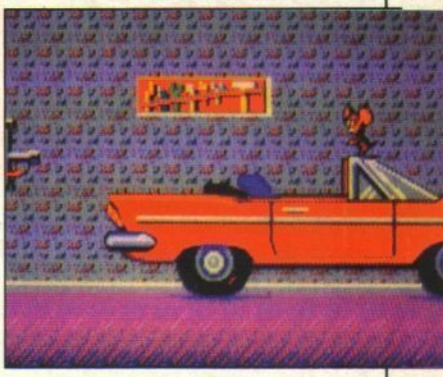
Ci troviamo indubbiamente di fronte ad uno dei migliori shoot'em up mai prodotti, la grafica e il sonoro sono sicuramente all'altezza, ma è proprio lo schema di gioco che lo rende un vero e proprio capolavoro. L'atmosfera è realmente incredibile e mollerete molto difficilmente il vostro joystick.

Globale: 93%

TOM & JERRY

Magic Bytes, per Atari ST

Avete mai visto in TV la serie di cartoni animati con protagonisti un gatto oltremodo tonto e un topo furrbo? Che domanda idiota... Beh, scherzi a parte, avrete certo capito, questo gioco si basa sugli ultrafamosi (e se vogliamo, anche un po' ultraviolenti, hem...) Tom & Jerry, veri e propri idoli dei bambini più cret... hem, piccoli. In questa ennesima penosissima licenza assumete il ruolo del viscido topastro noto come Jerry il cui unico scopo nella vita è parcheggiare a pett... hem, raccogliere formaggio e sfuggire al gatto Jerry. Codesti pezzi sono sparsi per le cinque stanze collegate tra loro tramite cunicoli in cui troverete ulteriori pezzi di formaggio che una volta raccolti forniranno un pò di tempo extra. Già, non ve lo avevo detto. Non ci sono vite, ma un limite di tempo che scende terribilmente se il topastro viene acchiappato da Jerry. Sparsi per le stanze vi sono inoltre alcuni oggetti quali televisori per distarre Jerry via cartoni animati, radio per interrompere il pallosissimo motivetto e palle da bowling nonché oggettistica varia da scagliare sulla cozza dell'odiato gatto. Si può inoltre trovare una banana che una volta tirata per terra rappresenta un vero e proprio pericolo per Jerry che se ci dovesse capitare sopra si farebbe un bel voletto. Beh? Che leggete a fare? La recensione é finita...



avere anche l'opzione di "zoom". L'ST calcola abbastanza velocemente la posizione e i tiri e, strano ma vero, il sonoro non è per nulla stridente, anzi è perfetto (vabbè, sai che difficoltà: saranno si e no tre effetti sonori...). L'opzione a due giocatori è relativamente divertente e c'è pure un'opzione per editarsi i propri 'tiri spettacolari' sullo stile "il colore dei soldi". Ad ogni modo questo gioco è consigliato solo agli amanti di tale passatempo poiché ai non appassionati può sembrare semplicemente noioso.

ST

Globale 77%

Nuove Versioni

ST

Ah! Ah. Ah! Ah! Ah! Stavo giusto giocando a Tom & Jerry su ST e... hhrmm... scusate. Dicevo, stavo giocando a Tom & Jerry. Inizia la partita e io comincio a muovermi. Prendo la mia brava fetta di formaggio, cammino e... Ah! Ah! Ah! Lo scroll è stato sostituito con un flick screen vomitevole che farebbe inorridire persino i programmatori della CRL! A parte questo (ovvero a parte la giocabilità compromessa e l'aspetto generale scarsino) e a parte il sonoro ultrapenoso ai confini della realtà, la versione Atari è identica a quella Amiga con tanto di schema di gioco ripetitivo e pallosetto. Dio mio, quand'è che impareranno che non si devono dare le licenze dei programmi più' seguiti a certi cani di programmatori? quando?

Globale: 55%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Colossus Chess X

CDS, per Amiga e Atari ST

Dai (bei) tempi di Battlechess (oggi anche in versione PC) non si parlava più di scacchi. Forse soppiantati dalle nuove avventure Sierra e Infocom? Oppure surclassati da quella bestia colorata e moscovita chiamata Tetris? Chissà. Comunque, il fascino di questo antico gioco che conta ancora oggi milioni di appassionati in tutto il mondo, torna sui monitor più bello che mai, più affascinate che mai, più intelligente che mai...

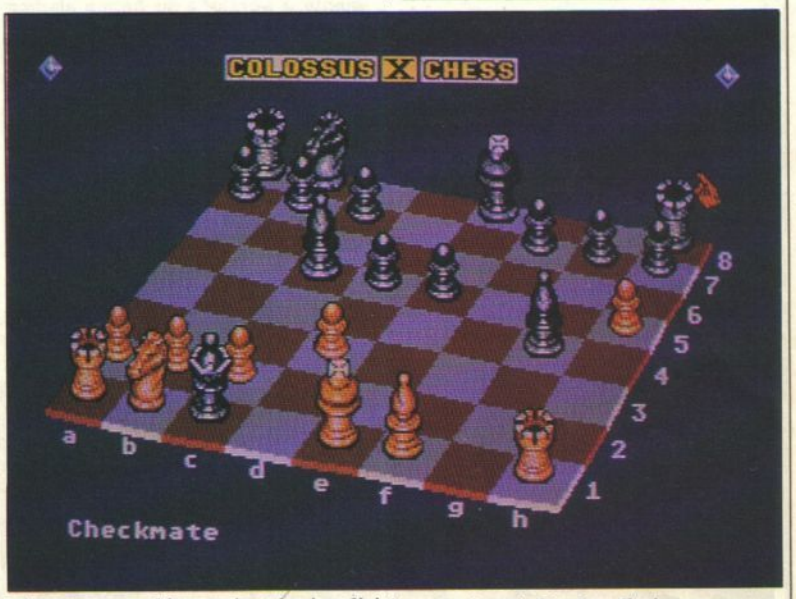
Colossus Chess X è un programma di scacchi veramente completo. Ha tutto, dico tutto quello che potreste desiderare da un programma di questo genere. La scacchiera è posta in prospettiva 3D e potrete osservarla da ognuno dei quattro lati. E' chiaro che, se preferire, potrete sempre chiedere una visione a 2D, cioè piana. Come se non bastasse, inoltre, potrete scegliere fra quattro tipi di pezzi diversi: normali, futuristici, orientali o medievali... più di così!

L'input dei pezzi è molto semplice: si posiziona la freccia sopra il pezzo che si desidera muovere (utilizzando il mouse) e la "manina" trasporta il pezzo in posizione. Le mosse illegali vengono segnalate e, se preferite, potete anche digitare la mossa, scrivendo cose come a4, b3, ecc...

Colossus Chess vi chiede all'inizio in che lingua desiderate che le partite si svolgano, potrete scegliere fra l'inglese, il francese, il tedesco, lo spagnolo e, chiaramente, l'italiano. Questo perché, oltre ai messaggi video, potrete anche far parlare il vostro computer che, con l'accento un po' inglese, vi farà una bella cronaca delle mosse.

Il dischetto di Colossus Chess è protetto: non può essere duplicato e all'inizio di partita vengono chiesti i codici d'accesso che trovate solo sul manuale. Il fatto che non possa essere duplicato è un grave difetto del programma, e vi spiego perché. Colossus Chess X memorizza le vostre mosse perché è in grado di migliorare mano a mano che gioca, diventando così un avversario sempre del vostro livello, tant'è vero che potrete selezionare da menu se Colossus deve giocare per perdere, vincere o pareggiare!

Comunque, come dicevo, il programma ha bisogno di memorizzare varie cose, preferenze comprese, tipo il linguaggio, le mosse, e altre opzioni, e quindi dovete tenerlo nel computer senza proteggerlo in scrittura e questo, come sapete, con un originale è proprio una cattiveria. Tanto più che comunque bisogna inserire i codici per giocare, e quindi il programma resta protetto.



Comunque, se per caso andate a memorizzare erroneamente alcune cose sul file del dischetto, potrete sempre ripristinarlo (il file, non il dischetto) grazie a un file chiamato ORIGINAL.BOOK che resta sempre invariato.

A parte questo, Colossus Chess è davvero ben fatto e piacerà moltissimo agli appassionati. Sembra di giocare con un essere umano, proprio per la sua capacità di adeguarsi al livello del giocatore. Inoltre sono così tante le opzioni che resterete davvero soddisfatti dell'acquisto. Il migliore, anche se manca il divertimento e l'originalità grafica di BattleChess.

ST

La versione ST non è arrivata in redazione e i nostri amici inglesi non parlano di brani musicali mentre giocate e del parlato. Non sappiamo quindi se questa versione possiede le due caratteristiche sopracitate. Resta il fatto che il programma rimane identico per opzioni di gioco, e in più questa versione è in grado di memorizzare più mosse, grazie a un file particolare che sull'Amiga non esiste.

Globale 86%

Amiga

Voce digitalizzata, beep, oppure una serie di brani da ascoltare mentre state giocando. Queste le opzioni sonore di Colossus Chess, oltre a tutte le altre già citate nella recensione. Se vi piace il gioco degli scacchi non dovrete farvelo sfuggire.

Globale 90%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ARCHIPELAGOS

Astral Software/Logotron, per Amiga e PC

Trattato piuttosto male un paio di numeri fa, questo gioco ricco di atmosfera ha ricevuto invece un'ottima accoglienza da parte dei nostri colleghi inglesi — che gli hanno appioppato un 90% contro il 42% italiano.

In un ambiente tridimensional-metafisico-prospettico alla The Sentinel, la vostra essenza spirituale si muove sorvolando la superficie di un pianeta, alla ricerca delle rocce che fanno da 'accumulatori di energia' per la minacciosa e potentissima entità che nascosta dentro un nero blocco monolitico.
La vostra missione è di distruggere le rocce — collegandole alla terraferma se isolate dall'acqua — evitando angosciosi 'nemici' come alberi mutanti produttori di virus letali (ed altre mostruosità man mano che procedete nei livelli successivi) ed assorbendo l'energia dei fiori che trovate sparsi sulla superficie del pianeta, energia che si rivela di vitale importanza nella fase di 'creazione di ponti' per il collegamento delle rocce isolate con il territorio sul quale si erge l'obelisco. Una volta polverizzate tutte le rocce dovrete ritrovare il monolito e fargli fare la stessa fine, in un tempo limite.
Procedendo nei livelli la difficoltà aumenta, e si incontrano altre 'entità' come bulbi che si cibano del terreno (facendo così sparire i 'ponti' da voi faticosamente generati), un Necromante, delle Uova di Sangue che si trasformano in veri e propri zampilli di mortale virus e persino le Anime Perdute degli esploratori che vi hanno preceduto.
Inutile aggiungere (chissà perché lo faccio) che la forma del territorio muta ad ogni livello, e che ogni movimento o azione avviene puntando un cursore a forma di croce sull'obiettivo prescelto, che potrà quindi essere raggiunto, raccolto o polverizzato.
Sebbene si dimostri all'inizio un gioco piuttosto facile e rilassante, gli elementi incontrati nei livelli successivi fanno di Archipelagos una vera sfida in cui calarsi completamente (provate a giocarlo con tutte le luci spente...), grazie anche all'atmosfera che riesce a creare con le sua struttura grafica e strutturale.
La versione Amiga, leggermente più veloce di quella per ST (non che una velocità di animazione lievemente maggiore sia un elemento vitale in questo gioco) ed ugualmente ricca di mistero e di sfida. Per entrambe le versioni i nostri colleghi inglesi hanno deciso un 90%, visto che dal punto di vista grafico e sonoro sono identiche. Per quanto riguarda la versione PC, è anch'essa giocabile come le sue sorelle atariane e commodoriane. Anche se penalizzata da un'eccessiva lentezza (in questo caso la velocità di animazione INCIDE) e indecisione nella sezione dello scrolling, il che è abbastanza seccante quando avete da distruggere tutte le pietre e avete solo 95 secondi per trovare l'obelisco. Detto ciò, il gioco non perde la sua grandezza e il compito di ristabilire la pace e l'armonia nell'apparente infinito numero di isole è senza ombra di dubbio arduo, ma non avreste accettato il compito se fosse stato troppo facile non è vero?

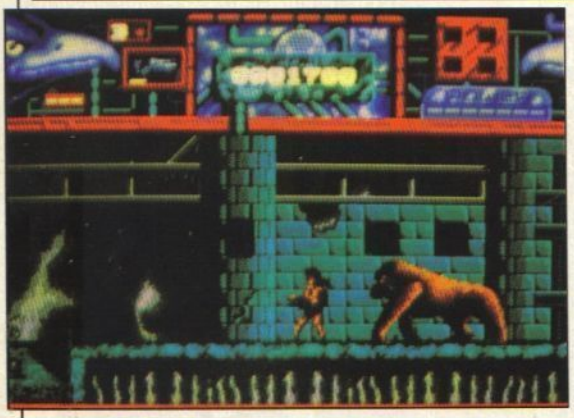
Globale PC: 85%
Globale Amiga: 90%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

HAWKEYE

Thalamus, per Amiga



Millenni di evoluzione hanno portato la civiltà di Xamox vicinissima alla perfezione assoluta. Questo fatto non va a genio ad una tribù di nomadi della Via Lattea che insieme a pirati spaziali ha deciso di invadere il pianeta. Riescono nel loro intento e sottomettono l'intera popolazione rendendola schiava. Alcuni superstiti si rifugiano nel sottosuolo attendendo il momento della riscossa. Guidati ed incoraggiati dalla sete di vendetta, i superstiti iniziano a sviluppare una forma di vita sintetica, mezzo uomo, mezzo macchina, progettata per combattere e sconfiggere gli invasori e liberare il popolo dall'oppressione.
Finalmente la FVS (forma di vita sintetica) è pronta, i circuiti interni sono perfettamente funzionanti e coesistono senza problemi con il cervello umano controllato a distanza. Ora è tutto nelle vostre mani, voi siete stati scelti per pilotare il FVS e guidarlo alla riscossa: il nome della vostra missione è Hawkeye.
Il viaggio verso la base dei vostri nemici si svolge lungo una serie di livelli che hanno come sfondo un paesaggio a scorrimento orizzontale formato da piattaforme, città, villaggi, pianure e deserti.
Questi strani territori sono sorvegliati dai sicari degli Skryksis (gli invasori) e sono delle creature alquanto strane e bizzarre. Per poterle eliminare, il FVS è in grado di utilizzare 4 tipi di armi con i proiettili contati. Le armi che avete a disposizione sono potenti, ma anche i vostri nemici lo sono, e necessitano di molti colpi per essere eliminati.
Disseminati per i vari ambienti, delle icone che rappresentano delle armi aggiuntive per il vostro cyborg. Queste possono essere delle munizioni o delle armi più potenti e vi serviranno per portare a termine la missione. Il cyborg, se viene in contatto con le entità aliene, perde un po' della sua energia che può diventare zero solo per tre volte. I due falchi nella parte alta dello schermo non sono solo decorativi, servono a far capire da quale parte rispetto alla vostra posizione è presente una icona. Per portare a termine ognuna delle 12 zone, dovete recuperare tutte le quattro parti del talismano magico e dirigersi verso la destra del livello. Quando sarete arrivati al dodicesimo livello e lo avrete portato a termine, avrete liberato la civiltà di Xamox e sarete acclamati come eroi.

Amiga

Ricordate la vecchia storia delle conversioni da 16 a 8 bit? Beh, quasi sempre codeste conversioni risultano una pallida e bastarda imitazione dell'originale. Ora la Thalamus ha dimostrato che è possibile anche il contrario. Hawkeye per Amiga infatti confronto alla graficamente e sonicamente meravigliosa versione C64 è una p... orcata immonda. Tutto quello che caratterizzava Hawkeye è sparito. Volete sapere cosa, o poveri e ignari mortali? La fantastica e magnetica colonna sonora dello schermo dei titoli modificabile via joystick (era — anzi è! — tanto meravigliosa da sembrare di Rob Hubbard...), l'animazione veloce e fluida, lo schermo finale semi-epico, lo screen di intermezzo, la colonna sonora "in-game", la grafica colorata e "tosta". Ebbene sì, miei cari amighisti sbalorditi e increduli. La vostra versione fa schifo al porci! Provare per credere.

Globale 42%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

STREET FIGHTER

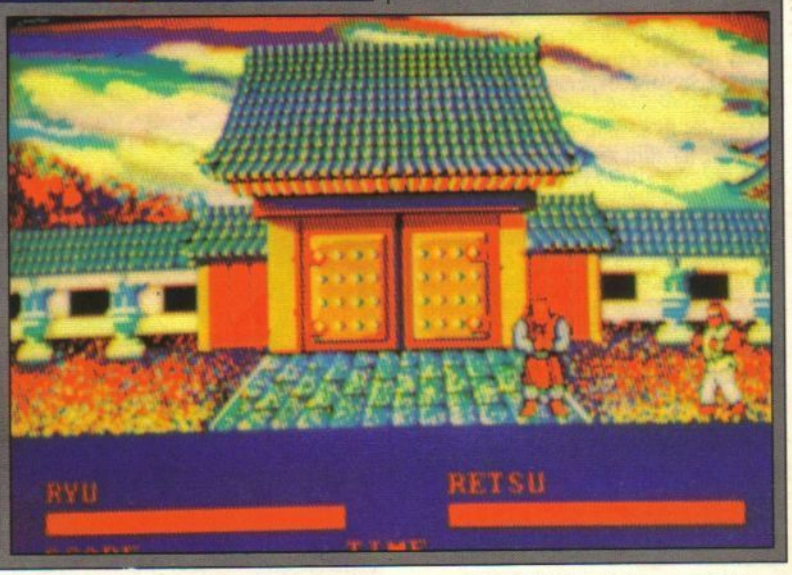
GO!/Capcom, per PC

In versione coin op Street Fighter si è costruito una schiera di ammiratori, vuoi per il suo stile da picchiaduro particolarmente difficile, vuoi anche per bella grafica che lo decora. In tempi abbastanza recenti sono uscite le versioni da casa per i due sedici bit videogiochistici per eccellenza e che, detto fra noi, non hanno suscitato particolari entusiasmi. Viene quindi logico domandarsi se il PC possa rimediare dove ST e Amiga hanno fallito. Amletico dubbio che troverà solo una risposta... in questa pagina.

La storia, probabilmente, non vi sarà particolarmente nuova o tantomeno difficile da immaginare. Il solito esperto di arti marziali, un certo Ryu, ha deciso di mettere alla prova le sue doti di lottatore contro dieci diversi avversari. Questi dovrà andare a sfidarli sul loro terreno natio e quindi improvvisarsi globetrotter per la causa. Naturalmente i suoi avversari (due per paese) non si faranno pregare e raccoglieranno la sfida, sicuri del fatto loro. Questa, in sintesi, la trama. Il gioco, invece, permette di scegliere quattro paesi (non cinque), verso cui dirigersi e sfidare gli avversari di turno. Al quinto ed ultimo paese si potrà accedere, o almeno si spera, dopo aver vinto nei primi quattro. La struttura di gioco somiglia molto ad International Karate , guarda caso appena uscito per questo computer. Semplicemente si tratta di combattere sullo sfondo di un colorato e pittoresco scenario contro il cattivaccio di turno utilizzando una lunga serie di mosse offensive e difensive. Il primo che riuscirà a stendere due volte l'avversario sarà il vincitore e, nel vostro caso, affronterà l'avversario successivo. Se riuscite a sconfiggere entrambi gli avversari di un paese, dovrete partecipare a una schermata bonus consistente nell'ormai abusata rottura di assi con un colpo ben assestato. E veniamo al dunque: l'unico pregio di questo gioco è la grafica (sempre che abbiate la scheda EGA).

Vedo già le facce rattristate di molti giovani utenti di PC che non rinunciano a una partitina qua e là col loro computer professionale. Purtroppo è la pura realtà: il gioco soffre di una grave carenza di giocabilità che lascerà insoddisfatti coloro che impugneranno il joystick pronti a prendere una bella batosta. Personalmente ho sempre affermato che il PC IBM non ha certo un grande potenziale in fatto di giocabilità: giocare con la tastiera è come giocare con uno Spectrum, usare il joystick dà quasi sempre problemi di centramento non ottimale, utilizzare il mouse è riservato a spendaccioni e simili, anche perché non viene quasi mai supportato. Qui il problema tastiera è particolarmente evidente, visto il genere del gioco in questione, mentre il joystick (per fortuna) è abbastanza adatto. Il guaio è rappresentato dal leggero intervallo che passa da quando date un comando alla sua attuazione, ritardo che vi sembrerà particolarmente evidente quando tenterete mosse offensive tipo calci o pugni. E non bisogna dimenticare la difficoltà di gioco in generale, tanto che vi sembrerà che i nemici si possano sbattere a terra solo usando un trucco particolare. Inoltre il gioco, cosi' com'è ha poco senso data la sua scarsa longevità che solo un'opzione a due giocatori avrebbe potuto aumentare. La grafica, infine, pur essendo il punto di forza di tutto il programma, offre solo dei buoni fondali e niente altro.

L'animazione è, infatti, poco convincente e molto limitata non tanto per la fluidità, quanto per le poche guise che i due lottatori assumono. Logica conclusione: se International Karate valeva ben poco, anche questo non si smentisce. Che volete? Non penso proprio che uno si compri un PC per provare esperienze da picchiaduro.



PC

Globale 46%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

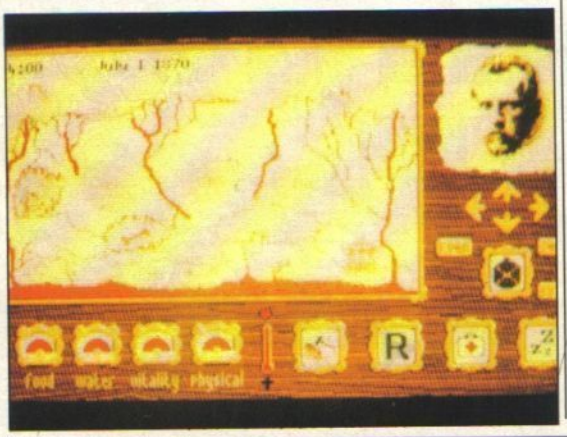
http://www.old-computer-mags.com/

Journey To The Centre Of The Earth

Chip, per PC, ST e Amiga

Chi non ha letto nulla di Giulio Verne alzi la mano... nèssuno, come prevedevo. Chi di voi non è stato affascinato dalle peripezie di Giro del Mondo in 80 Giorni? O dalla mostruosa avventura di 20.000 Leghe Sotto i Mari, o, ancora, dall'avvincente vicenda di Viaggio al Centro della Terra? Tutti ci siamo emozionati difronte alle parole di questo grande scrittore, ed è proprio a lui che la Chip dedica questo nuovo programma.

E' vostro compito fare un bel viaggio al centro della terra per rivelare a tutto il mondo la veridicità delle teorie del professor Lidenbrock.
E non è un compito facile. Smarriti all'interno di grotte interminabili, dovrete gestirvi tutto: cibo, acqua, medicamenti e... salute.
Il gioco si basa esclusivamente sulla gestione corretta delle azioni da fare. Se seguirete la strategia giusta, riuscirete ad arrivare al fatidico centro della terra. Qualche volta dovrete battervi in una scena arcade che avrebbero potuto evitare di programmare! Oppure vi ritroverete a correre a destra e a manca con in mano la borraccia per recuperare qualche goccia d'acqua.
Il gioco in sé non è un gran che. Le azioni da fare (tutte gestibili tramite mouse, joystick o tastiera) sono: muovervi nelle quattro direzioni, razionare il cibo, curarvi le ferite, dormire e riempire la borraccia d'acqua.
Inoltre nel gioco vi sono degli indicatori che vi mostrano la situazione dei viveri, dell'acquá, della vostra forza fisica e di quella generale. Una specie di termometro, infine, vi mostra la situazione del cuore e, se l'indicatore arriva nella parte più bassa, siete morti.
Mano a mano che vi muovete all'interno della grotta sentirete dei passi (i vostri), ma sulla mappa non compare il tracciato del percorso che state facendo.
Lo dovrete completare voi, basandovi anche su un'opzione che vi mostra i tipi di roccia trovati in quel punto della terra, insieme a una legenda che associa ogni tipo di roccia a una determinata profondità.
Un gioco strategico quindi, ideato dagli stessi programmatori del fortunato Giovanna D'Arco (Joan Of Ark), ma senza quella profondità che lo caratterizzava. Piuttosto noioso, direi, al contrario dei magnifici racconti di Verne; i più tradotti dopo la Bibbia.



Amiga

Grafica digitalizzata, qualche suono campionato e la noiosità del gioco. Questa è la versione migliore, grazie alle capacità del computer, ma ciò era più o meno prevedibile. Il gioco non è dei migliori, e potrà incuriosirvi all'inizio perché la strategia non è difficile e alcune schermate sono molto belle. In sostanza un giochino, con le parti arcade che vi deluderanno. Peccato.

· Globale 68%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SPHERICAL

Rainbow Arts, per ST e Amiga

Spherical è l'ultimo titolo della compagnia tedesca Rainbow Arts e mette il giocatore nei panni di un mago dalla lunga barba bianca e candidi capelli che gli decorano la fronte. Naturalmente questi è un pochino sbadato e si trova intrappolato in cento livelli pieni di mostri e nessun'altra compagnia al di là della sua brava sfera magica.

Ma costui non è uno dei soliti stregoni e conosce alcune belle magie assolutamente necessarie per sopravvivere ai pericoli delle tortuose camere. Il suo incantesimo più utile è quello che crea rocce, con le quali si possono raggiungere alcuni dei pianerottoli meno accessibili e raccogliere i simboli bonus. Questi aumentano i suoi poteri magici e gli permettono di sfruttare alcune impressionanti capacità mistiche come lanciare palle di fuoco (per distruggere gli abitanti dei pericolosi sotterranei visto che ce ne sono un bel mucchio), attuare teletrasporti, eccetera.

Qual'è il motivo che ci spinge a saltare qua e là in questi selvaggi e minacciosi posti? Beh, la vostra compagna sferoidale è rimasta intrappolata da qualche parte e dovrete liberarla per poter riguadagnare l'uscita. Ci vuole un attimo per ottenere il pieno controllo di tutte le magie che il nostro vecchio compagno può utilizzare, così che ben presto comincerà a saltare allegramente da una piattaforma all'altra blastando via i nemici e trasformando in rospi i bambini cattivi (stavo solo scherzando, ragazzi).

ST

Dopo la notevole prova di Joan of Ark, una piccola delusione dalla Chip software che sforna un prodotto poco rifinito, molto limitato, e per nulla godibile. JTTCOTE comprende sezioni arcade sicuramente apprezzabili da qualcuno (ma non dalla maggioranza) con la solita interazione tra sfondo digitalizzato e personaggio governabile: accattivante la prima sequenza con lo stillicidio di rocce nel sottosuolo, ma allo spettacolo grafico la Chip ci aveva già abituato. Il guaio è che ci aveva abituato anche alla coerenza e attenzione strategica, allo sbocco alla molteplice soluzione, aspetti importantissimi in giochi simili ma che non ritroviamo in questa nuova proposta, derivata dal romanzo di Verne, del cui spirito avventuroso non è sicuramente intriso il gioco. Abbiamo qualche opzione attivabile tramite icona che non coinvolge per nulla il giocatore: anzi si ha come la sensazione di essere un po' esclusi dalle operazioni di gioco che vanno più intuite che messe in atto, "pensare ma non realizzare" sembra essere il messaggio di questo 'incompiuto' della Chip. A me però è sempre piaciuto rivestire i panni del protagonista in un videogame, e non ho manie di egocentrismo.

Globale 63%

PC

Anche nella versione PC si sono buttati in qualche digitalizzazione sonora, che, come al solito, purtroppo, sembra più un fruscio che una frase. Per il resto la versione non differisce molto dalle altre e la grafica delle immagini fisse è molto buona. Ma il gioco, come già detto, stanca presto.

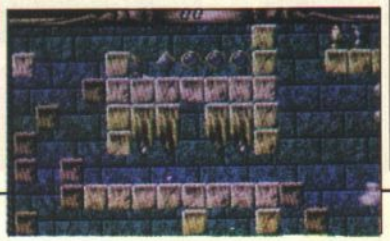
Globale 65%

"...si ha come la sensazione di essere un po' esclusi dalle operazioni di gioco"

ST

Dal punto di vista grafico il gioco è buono con alcuni piccoli tocchi umoristici e un'atmosfera da brivido molto adatta. Spherical è un gioco d'azione e di strategia che vale il suo prezzo in pipistrelli, rospi e code di cagnolini.

Globale 73%



Amiga

Chissà perché qui in redazione qualcuno (non faccio nomi) mi rompe tanto le scatole dicendomi "ma Spherical è un concetto piratato da Solomon's Key, e non è giusto, ecc.".Dico io, ma cosa me ne frega! A parte che di Solomon's Key di caratteristico ha solo il movimento, poiché il resto del gioco ha uno scopo differente e presenta problemi del tutto nuovi, non vedo perché incavolarsi così. Sin da quando sono nate le console tipo VCS non si è fatto che clonare la struttura di questo o quel gioco con pochi tocchi qua e là — a parte fulgidi esempi di originalità quali il mitico The Sentinel, Archipelagos (che poi è ispirato a The Sentinel, zuccone! - NdDE), Tetris e così via. Che aveva R-Type di speciale se non un misero pod e uno spettacolare risucchio? Condannatemi pure al rogo, ebbene sì, sono un eretico. Ma vi dico una sola cosa: come un certo BDB a suo tempo non disprezzò il divertente the Great Giana Sisters, io ora non disprezzo questo Spherical (hey, fermo, queste cose può permettersele solo il D.E.... scherzo! - NdDE) che oltre a essere graficamente adorabile e sonicamente perfetto è un sacco divertente da giocare, ebbene sì, compulsivo, e viene da me considerato un ottimo puzzle game con un pizzico di azione. Portatemi pure al rogo. Nintendo? Irem? Tiè. Sono l'anti-CRM.

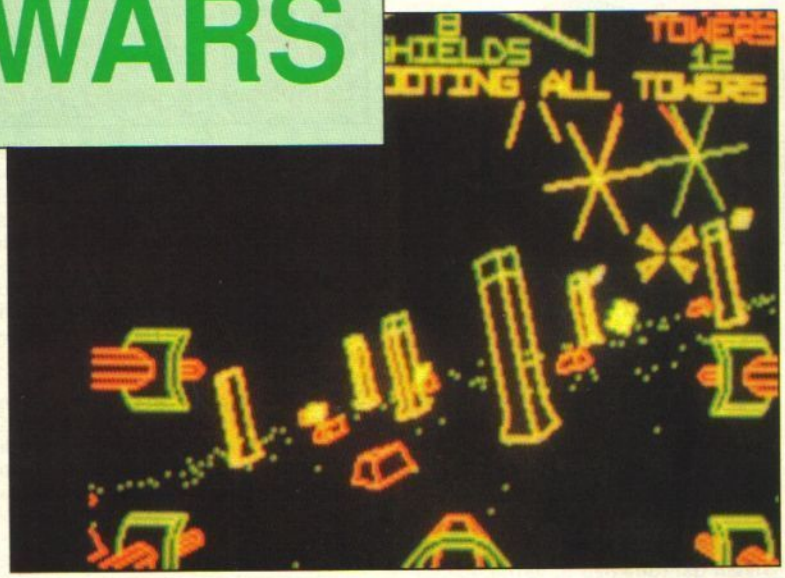
Globale 89%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

STAR WARS

Domark, per PC



Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, il bieco comandante della Morte Nera si apprestava a dare il colpo di grazia ai ribelli capitanati dalla principessa Leila Organa. La terribile stazione spaziale aveva un mostruoso potenziale distruttivo, tanto da riuscire a distruggere con un colpo solo un intero pianeta. Darth Vader, comandante dell'impero, era quasi alla fine dell'opera: sapeva qual'era il pianeta da spazzare via dalla faccia dell'universo ed era fortemente deciso a mettere in atto i suoi loschi fini. Mancava solo una cosa: aspettare che il pianeta si presentasse a tiro. Diavolo d'un Vader, anche l'astronomia gli era favorevole ed era ormai questione di minuti, minuti che i ribelli cercavano di impegnare più preziosamente che potevano istruendo i piloti più validi da lanciare in una missione suicida per evitare di essere ridotti ad un mucchietto di cenere cosmica. A parole era semplice: il reattore centrale della Morte Nera poteva essere distrutto lanciando una bomba nel condotto di scarico sbucante esattamente alla fine del lungo corridoio equatoriale. All'atto pratico era degna di un kamikaze perché si trattava di avvicinarsi a una terribile fortezza sferoidale resistendo agli attacchi di numerosi caccia Tie e completare l'opera entrando nel corridoio equatoriale senza farsi beccare dalle postazioni laser ed evitando le barriere che apparivano via via. Quindi, se tutto era andato per il verso giusto, lanciare la bomba in piena velocità in modo da centrare un buco di qualche metro di diametro e poi filarsela a tutta birra prima di essere coinvolti nell'esplosione. Decisamente un gioco da ragazzi che solo una persona di nome Luke Skywalker poteva compiere, per giunta spiritualmente aiutato dal cavaliere Jedi Obi Wan Kenobi. Adesso non venitemi a dire che le vostre gambe si sono messe a fare giacomo giacomo o che avete un appuntamento urgente col dentista perché io ho individuato in voi i nuovi eroi ribelli che distruggeranno una volta per tutte la Morte Nera e i suoi crudeli occupanti nel nome della libertà o del più puro divertimento, fate un po' voi. Ed ecco che vi tuffate nei panni del "cavaliere dei cieli" e vi allacciate le cinture del vostro X-wing Fighter Red Five, pronti a fare strage di Tie Fighter e Death Star. Stavo dicendo, il gioco è diviso in tre tipi di schermate arcade la cui sequenza di successione dipende dall'ondata raggiunta.

Questo significa che nel primo livello si passa direttamente dalla lotta coi caccia imperiali alla corsa nel corridoio, mentre man mano che si procede bisognerà anche distruggere le torri sulla superficie della Death Star prima di poterne imboccare l'equatore. Già dal terzo livello, comunque, si avrà la sequenza completa di tutte e tre le prove. La distruzione dei caccia Tie è sicuramente la più divertente in quanto consiste nel puntare il mirino su tutti gli imperiali che vi sfrecciano attorno e ridurli in briciole.

Ovviamente anche i nemici cercheranno di eliminarvi per sempre sparandovi laserate a tutto spiano ma, fortunatamente per voi, i loro colpi saranno tanto lenti da poter essere intercettati in volo e distrutti coi vostri raggi. E' abbastanza curioso il modo in cui sono rappresentati i colpi altrui: specie di stelle o di asterischi disposti lungo un'ipotetica circonferenza che si ingrandisce via via che si avvicina. Naturalmente, proprio come accadeva nel film, anche Darth Vader si getta nella mischia con la sua astronave ultraschermata che, se viene

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

colpita, non esplode (per la serie: il solito raccomandato di ferro), ma rotola realisticamente su se stessa. Cosa volete di più divertente? La seconda fase consiste nella distruzione delle sommità verdi di un certo numero di torri laser evitando i colpi che esse vi sparano, il tutto all'inseguimento di un bonus speciale che viene conferito a seguito della loro completa distruzione. Ultima videata: il corridoio equatoriale con le sue barriere e le sue postazioni che vi sparano colpi su colpi per impedirvi di raggiungere il fatidico imbocco del condotto. Una lotta all'ultimo laser, dunque, e anche all'ultimo scudo, visto che cominciate con nove e ne perdete uno ogni volta che vi fate colpire da un raggio laser, non senza la possibilità di riguadagnarlo appena distruggete la Morte Nera.
Che la forza sia con voi, sempre.

PC

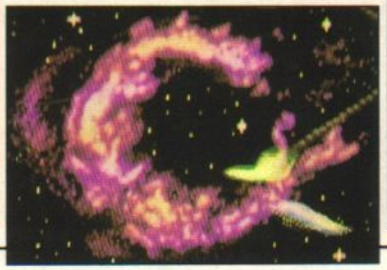
La scheda CGA, unica supportata, basta e avanza per questo gioco a grafica vettoriale. I controlli, invece, sono molto diversi tra di loro, ma il più adatto è, purtroppo, proprio il meno diffuso: il mouse. Gli altri, vuoi per difficoltà di movimento del cursore in tempo utile (tastiera), vuoi per un mirino che balla sotto i vostri occhi (joystick), non riescono a catturare la piena giocabilità che aveva caratterizzato questo gioco qualche tempo fa sull'Atari ST. Ovviamente non dovete neanche aspettarvi i commenti digitalizzati tipo "Red Five standing by" o "Use the force, Luke" perché questo è un PC! Tra l'altro i possessori di computer non particolarmente veloci potranno lamentare qualche "scattosità", ma vi assicuro che su AT tutto funziona egregiamente.
Comunque è e rimane una sorta di shoot'em up tridimensionale molto divertente da giocare, specialmente se avete almeno il joystick e una voglia repressa di far strage di tutto quello che vi passa davanti agli occhi.

Globale 82%

SPACEBALL

Rainbow Arts, per ST

Santo cielo! Non pensavo che la fantasia umana potesse essere così limitata! Chi di Voi è sufficientemente vecchio per ricordare una decina di anni fa, ricorderà sicuramente una console per video-giochi dell'Atari che una volta attaccata al TV Vi permetteva di giocare con delle stanghette e delle palline a quattro giochi differenti. Uno di essi era il Tennis. Due stanghette grassocce ed una pallina rimbalzante su un campo nero con una riga sottile che faceva da rete era tutto. Un gioco, e questo lo dico per i più giovani, con una longevità da 90%!!. Bene, visto che la storia insegna, quelli della Rainbow Arts hanno pensato di riproporci il tennis un po' abbellito, agghindato a festa, colorato, sonorizzato ma sostanzialmente identico. Vediamo però in dettagli il gioco, la trama, la solita. Gli invasori alieni nel 2164 decidono beffardamente di mettere in palio la libertà del genere umano con una partita a SPACEBALL a Voi salvare il mondo (giocando a tennis!?); la trama quindi non c'è!. Lo schermo presenta i due giocatori in veste di due stanghette meno grassocce delle loro antenate, pronte a difendere un muro alla Breakout di tre file di mattoni. Gli sfondi galattici, ci danno l'impressione di essere nello spazio. Quattro semisfere sospese ai bordi superiore ed inferiore dello schermo, tra Voi e il vostro avversario, deviano la pallina una volta che vengono toccate. Il gioco è a tempo, entro il quale dovete vincere, sfondando il muro di mattoni alle spalle dell'avversario almeno in un punto, facendo così un "Galactic Goal!". Finito un livello, sotto un altro, si cambia il Background e via alla ricerca di un altro goal. Tutto questo farcito dai soliti bonus sotto forma di esseri volanti che compaiono sullo schermo e una volta colpiti scompaiono lasciano il segno del loro passaggio allungando la stanghetta, rallentando Vostra la velocità o quella dell'avversario e così via (ho come la vaga impressione che oltre al vecchissimo tennis ci sia anche un'infarinata di breakout!). Ragazzi non ho avuto nemmeno voglia di andare a vedere quanti schermi aveva questo SPACEBALL. In poche parole potrei dire che è proprio una "Palla spaziale!!".



ST

La musichina Atariana mi ha lasciato del tutto indifferente, la grafica, a parte le schermate di sfondo, non vale nulla così come la non molto originale struttura di gioco. Unico punto a favore la longevità, che per qualcuno, ma ripeto, per qualcuno e basta, potrà essere buona, in sostanza quindi SPACEBALL è un giochino scarso anzi di più, dà l'impressione che quelli della Rainbow Arts abbiano avuto fretta di terminarlo e di metterlo in commercio. Non lo consiglio a nessuno, lasciamolo sulle vetrine dei negozianti, dove non fa nemmeno un figurone vista la confezione media.

Globale 40%

"Non pensavo che la fantasia umana potesse essere così limitata!"

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

International Karate

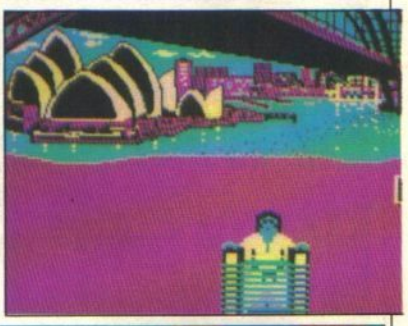
Software House - Versione

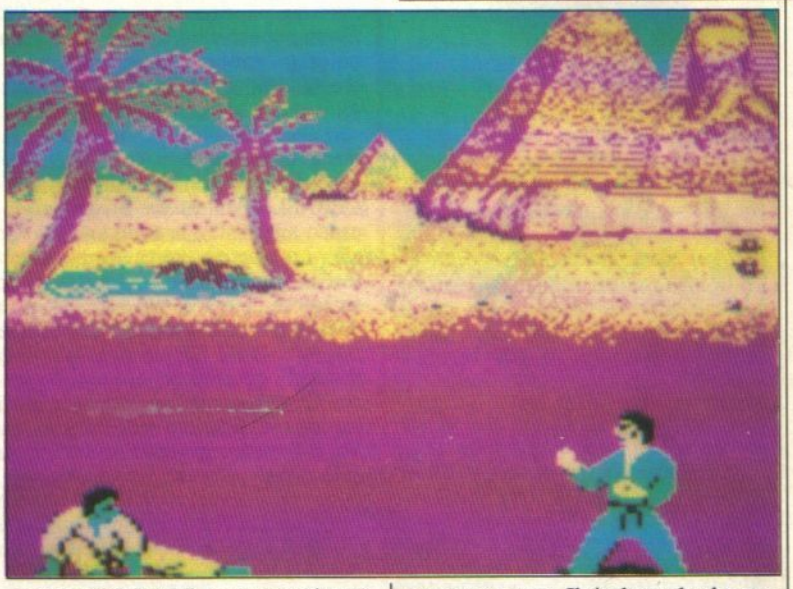
La placca dietro di voi reca scritto: "Onora il tuo avversario e rispetta il tuo giudice. Combatti al meglio di te stesso nel nome dello sport e accetta la sconfitta come una possibilità. Questa è la strada del karateka." Il vostro rivale vi si erge innanzi mentre il giudice sta per dare il segnale del via. Adagiato sulla sabbia un grosso cronometro scandisce l'eterno flusso del tempo mentre dall'alto della sua maestà la poderosa piramide di Cheope contempla indifferente le vicende dei mortali. E con un semplice gesto della mano il giudice diede il via alla grande sfida. Tocca a voi trarre il meglio dalla vostra perfetta macchina fisica e dal lungo addestramento che avete ricevuto.

Sfruttando al meglio il potere di un vasto repertorio di mosse combatterete contro avversari di categoria sempre più elevata in sfide all'ultimo punto. Tutte le battaglie dovranno esaurirsi in un breve volgere di tempo di cui terrà conto il giudice, addetto anche all'assegnazione dei punteggi e all'annuncio del vincitore. Alle battaglie seguiranno intermezzi nei quali dovrete mostrare il vostro valore rompendo assi con la testa o sopravvivendo al lancio di armi ninja. La fatica sarà grande, e così la ricompensa, ma la domanda è opprimente: ce la farete? Lasciamo adesso perdere il nostro karateka e occupiamoci di aprire la confezione del gioco. E' un po' come spalancare una finestra prospiciente uno squallido vicoletto dei sobborghi.

Le istruzioni sono in formato "prima tappa dei viaggi di Gulliver" con concessioni quasi nulle alle lingue diverse dall'inglese. Il programma sta su un dischetto da 5,25" e supporta unicamente la scheda CGA con la sola paletta bianco - magenta - ciano. Suppongo che i programmatori pensassero di aver lavorato abbastanza aggiungendo l'opzione per l'uso di un monitor composito oppure RGB, ma passiamo oltre. Il gioco vero e proprio è assistito da caricamenti alquanto veloci, e qui abbiamo finito di lodarlo perché è solo un'ombra evanescente della bella versione per 64. L'unico sforzo degno di tal nome si nota nel tentare di inserire nei preistorici meandri sonori del PC la colonna sonora di Rob Hubbard. La grafica è una miscela casuale di disegni in risoluzione 320 x 200 e 160 x 100 che ben si sposa con la carenza cromatica della CGA mostrandoci fondali e personaggi appena abbozzati e poveri di definizione. La parte peggiore del gioco è proprio il gioco: essendo numerose le mosse eseguibili si è dovuto ricorrere a svariati tasti, che però non sono ridefinibili e si trovano sparpagliati in maniera caotica nella parte destra della tastiera provocando terribili problemi di manovra. Giocando in due il secondo giocatore potrà usufruire del tastierino numerico, ma la vicinanza di mani in frenetico movimento dovrebbe originare non poche collisioni, e comunque giocare con la tastiera a questo IK rimane pura utopia.

Teoricamente sarebbe possibile l'uso del joystick per entrambi i giocatori, ma in fase di centraggio un maledetto bug vi ingolferà senza rimedio il programma. Non sono in grado di stabilire se ciò avvenga sempre o solo con determinati joystick, ma vi informo che ho usato uno Speedking analogico ottenendo quel particolare risultato. La velocità di gioco, inoltre, è condizionata dalla velocità del PC che state usando, e se si tratta di modelli particolarmente veloci il menu principale non riesce a supplire a questa carenza. Il risultato: due karateka trasformati in proiettili umani. Ogni confronto con la versione per 64 susciterà un contrasto stridente, ogni confronto con se stesso mostrerà semplicemente un brutto gioco. Per fortuna nessuno può obbligarvi a comperarlo.





PC

Globale 44%

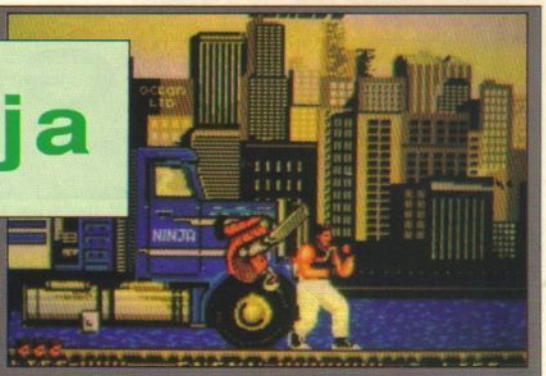
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Bad Dudes VS

Dragon Ninja

Imagine, per Amiga



La storia è sempre la stessa: qualcuno viene rapito (in questo caso il caro Ronnie) e a qualcuno viene dato l'incarico di liberare l'ostaggio; gli sfortunati di turno sono proprio i due "ragazzacci" del titolo. Appassionati di arti marziali, i bad dudes sfidano tutto e tutti senza altre armi all'infuori dei loro pugni (ed eventualmente dei calci) affrontando i sicari del ninja drago che ha catturato l'ex-presidente degli USA.

L'avventura inizia in una delle zone più malfamate di New York con decine e decine di ninja malvagi che vi si danno contro con tutta l'intenzione di eliminarvi. I vari livelli a scrolling orizzontale sia verso sinistra sia verso destra si susseguono allo stesso modo senza sosta, alternandosi con fasi di combattimento col sempre più pericoloso boss della zona. Combattete valorosamente per qualche livello e vi troverete faccia-a-faccia con il potentissimo dragon ninja.

Durante i combattimenti potrete usare tutte le mosse più spettacolari del vostro repertorio e, concentrandovi, ottenere un "pugno infuocato" capace di spazzare via chiunque abbiate di fronte. In più, alcuni nemici uccisi lasciano sul terreno delle armi tra cui coltelli e nuncha che potete raccogliere ed utilizzare.

Questo coin-op della Data East che in coppia con Robocop ha fatto riacquistare alla storica casa produttrice americana il successo e la fama di un tempo, sebbene sia piuttosto limitato e carente di particolari eccezionalmente "da coin-op" ha avuto un elevato successo nelle sale giochi per l'immediatezza dell'azione e per la solita qualità grafica.

Non c'è dubbio - quindi - che i possessori dei computer a 16-bit sperassero in una conversione ad alto livello (ed avessero tutti i diritti per farlo), vista l'apparente "facilita" di conversione. Purtroppo tutte le aspettative sono state deluse, e già lo si è visto il mese scorso per la versione ST. Anche questa volta da un progetto teoricamente facile da realizzare è risultato un prodotto nettamente sotto la media e, in definitiva, l'ennesima licenza sprecata.

Amiga

Se avete letto la recensione del mese scorso di Dragon Ninja per ST vi sarete resi conto che il problema principale di quel gioco era l'estrema lentezza e che tutto il resto passava in secondo piano. La versione Amiga ha la velocità, ma - in cambio di questa - i programmatori hanno deciso di eliminare alcuni "piccoli" particolari. In pratica, il gioco è veloce (persino più del coin-op!) ma la musica è stata eliminata come alcuni personaggi cattivi caratteristici del coin-op. Quindi il gioco è veloce ma "incompleto", vi sembra vantaggioso? Il risultato è sicuramente un prodotto molto più giocabile rispetto all'ST, con maggiore fedeltà rispetto al coin-op che sommati alla buona grafica rendono Dragon Ninja per Amiga un prodotto di alta qualità. Resta solo un dubbio: sulle istruzioni si comunica ai possessori di due disk drive di inserire il disco 1 nel drive 1 e il disco 2 nel drive 2, ma il gioco è su un disco solo! Questo fatto, aggiunto alla notizia pubblicata da noi il mese scorso in coda alla recensione ST, ha creato problemi ai vari pirati che usano TGM come lista del proprio software poiché possedevano già la versione sprotetta di Dragon Ninja ma i lettori lo cercavano su due dischi. Concludendo, la notizia che "probabilmente" con un'espansione Dragon Ninja avrebbe avuto maggiori dettagli grafici è vera solo a metà: non aggiunge dettagli grafici, bensì restituisce i particolari che i programmatori hanno deciso di eliminare per ottenere maggiore velocità; ossia le ninja in calzamaglia e la musica durante il gioco. Se avete l'espansione di memoria avete un gioco dalla grafica buona, più veloce del coin-op e completo di tutti i dettagli possibili (praticamente perfetto), se non l'avete, il gioco rimane veloce ma incompleto: scegliete voi... Una delle cose che più non sopporto in questo gioco è che a fine livello, bisogna attendere il caricamento per fronteggiarsi con il boss di fine livello perché... non ci stava tutto in memoria! La possibilità di giocare in due contemporaneamente restituisce fascino a questa controversa conversione che già ha fatto parlare di sé prima ancora di uscire nei negozi.

Globale 78%

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SAVAGE

Firebird, per Amiga

Probe Software: un nome che incute terrore negli animi di tutti i videogiocatori quando si ha la notizia di una loro conversione, ma come vanno le cose quando non si tratta di una conversione?

Beh, vanno come nel caso di Savage, che nella sua incarnazione a 16-bit è stato convertito dalla Pantheon Software e pubblicato dalla Firebird che ormai è sottoetichetta della Microprose.

Personaggi come Savage se ne trovano a milioni nel mondo dei videogiochi; un eroe quasi mitologico vestito di un mantello rosso, armato di un ascia e con un incredibile sete di sangue (purché non sia umano ma di esseri spregevoli come ragni o folletti maligni).

Anche la storia è una delle più tipiche; infatti il nostro Savage è partito per una missione in mezzo a centinaia di schifosissimi mostri, superando ostacoli naturali o artificiali, sino a raggiungere la sua amata donzella e sfogando cosi la sua e la nostra voglia di violenza binaria (Non fraintendete, non sulla donzella).

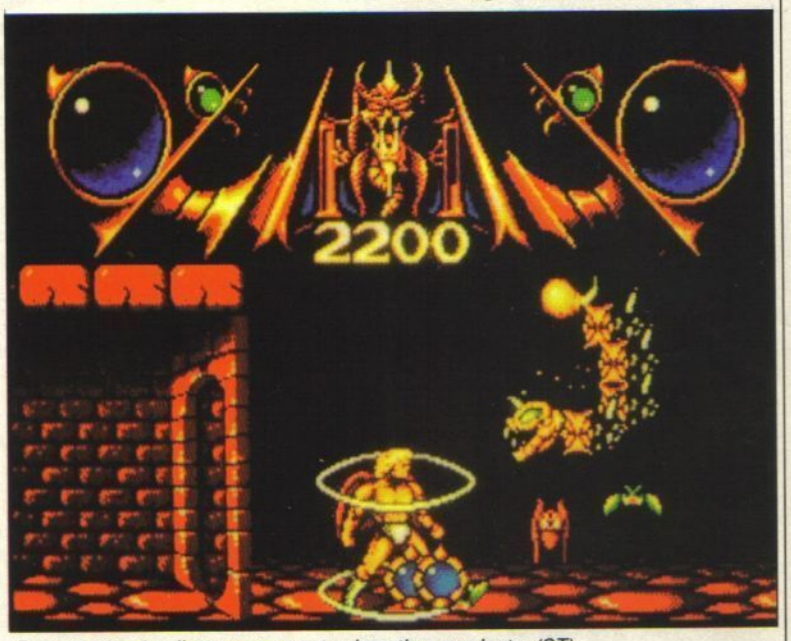
La sua avventura inizia in un sotterraneo dove Savage, armato di un'ascia dalla traiettoria parabolica (Come quella di Ghosts'n'Goblins), fa strage di tutti i nemici che si trova innanzi e salta da una piattaforma all'altra per evitare di cadere in spaventose buche popolate da squali volanti, o evitare di fare un bagno di fuoco.

In questa fase lo schermo scrolla orizzontalmente su spinta del nostro Savage, che inizia la sua avventura con tre vite.

Distruggendo i nemici, Savage può ottenere oltre a gioielli bonus e pozioni magiche, che riforniscono al nostro eroe tutta la sua energia, anche armi extra; queste vanno da un orbitale semplice, fornitoci da un buffo mostriciattolo blu, a uno chiodato (rilasciato dal drago) o a uno sparo lanciafulmini.

Se il nostro biondino entra in contatto con un nemico perde una parte della sua energia, mentre se cade in una buca perde una delle sue vite.

Nella sua e nella vostra avventura siete accompagnati da un telecronista della Probe software che fa cadere dal cielo dei messaggi che possono essere dei consigli se si sta per affrontare un pericolo o dei complimenti se lo si è superato; in alcuni casi questi messaggi sono anche ridicoli, pensate che mentre saltate da una piattaforma all'altra vi viene consigliato di... non cadere!



Provate un po' a distruggere questo simpaticone volante (ST)...

Oltre ai soliti mostriciattoli sul vostro percorso incontrerete altri nemici ben più pericolosi come il primo orco che ad ogni salto fa sobbalzare lo schermo, il drago che per essere distrutto necessita di una serie di colpi sulla testa (anche se distruggendo prima le altre parti del corpo ottenete dei bonus), o lo scheletro che vi lancia delle sfere infuocate.

Con l'avanzare del nostro eroe aumenta la difficolta; infatti le piattaforme cominceranno a cadere in stile Wonder Boy e i mostri diventeranno sempre più cattivi; avanzando incontrerete anche un ascensore che vi porterà a un nuovo piano ricco di mostri.

Una volta terminata la vostra fatica, otterrete uno speciale codice di sette lettere che vi sarà utile per avere tre vite nel livello successivo; gli altri due livelli del gioco sono caricabili separatamente e vi lasciano giocare con una sola vita se non avete il codice.

Nella seconda fase, il nostro Savage deve raggiungere il castello in cui è tenuta prigioniera la dolce fanciulla.

In questa fase la visuale è in prima persona (da molti molti è stata descritta in stile Space Harrier, ma — essendo fan del noto gioco della Sega — l'unica cosa che vi trovo in comune è lo scrolling tridimensionale, sebbene privo del pavimento a scacchi, e i totem da evitare) dove il nostro personaggio è rappresentato da tutta l'area di gioco, quindi se un ostacolo viene a toccare lo schermo perdiamo una delle nostre vite.

Lo scopo delle fasi è quello di superare una serie di livelli dove dobbiamo evitare degli ostacoli fissi sul terreno e uccidere degli esseri volanti.

Per finire un livello dobbiamo uccidere tutti i mostriciattoli presenti in esso.

Nel primo livello gli ostacoli fissi sono rappresentati da delle specie di totem raffiguranti un rettile che ci fa la linguaccia (sarebbe un buon motivo per splatterarli, ma il programma non ce lo consente) mentre i mostriciattoli da sterminare sono dei teschi volanti.

Avanzando nei livelli i mostri cambiano; infatti i teschi diventeranno delle facce di pietra e successivamente degli animalozzi verdi, mentre i totem diventeranno, per citare l'esempio del secondo schermo, dei mostri alati.

Per uccidere i mostri abbiamo a nostra disposizione un super spare rappresentato da una serie di stelle organizzate in cerchio che si uniscono e vanno a colpire ciò che si trovava davanti al mirino nel momento in cui abbiamo fatto pres-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

sione sul pulsante di fuoco.
Dopo questa ennesima fatica siamo dunque giunti davanti alle mura del castello dove Savage trova innanzi a se tutte le porte sbarrate; Non potendo così entrare abbiamo fatto tutta questa fatica per niente?
Se Savage fosse un eroe come tanti altri si, ma dato che lui possiede delle incredibili capacità psichiche, può trasportare il suo spirito nel corpo di un'aquila e quindi continuare la sua missione (mi è venuto un dubbio, ma non è che questo barbaro è penetrato illegalmente in casa McKracken e ha rubato il cristallo blu al povero ZAK?).

trappole meccaniche e altri diavoletti.
Anche il percorso non è dei migliori; infatti oltre alle piattaforme sulle quali possiamo fermarci, troveremo buche dal fondo molto spinoso e fiumi letali per la nostra aquila dorata.
Fortunatamente non ci sono solo cose cattive ma anche calderoni nei quali il nostro volatile si rifornirà della sua energia perduta e gioielli bonus che a dire il vero non so se sono fondamentali per risolvere il gioco dato che quando sono arrivato alle prigioni dove ho salvato la povera ragazza rapita mi sembra proprio di averli presi tutti (riprovate senza prenderli e fatemi sapere).

Trasformati in aquila, potreste diventare presto delle 'frittelle' nel terzo livello (Amiga)

L'aquila nella quale si è insediato Savage ha ora il compito di girare per il castello sino a raggiungere e liberare la principessa (forse non sarà una principessa, ma nel mondo dei videogames suona benissimo).
In questa fase lo scrolling è multidirezionale dato che ci troviamo in un labirinto ricco di strade senza uscita e popolato di ogni tipo di mostri e trappole infernali.
Sulla nostra strada troveremo: volatili che potremo far saltare in aria grazie alle sfere infuocate che lanciamo, pseudopipistrelli che cominceranno a infastidirci solo una volta distrutta la bolla che li contiene, spiritelli simili al fantasmino verde dei Ghostbusters, enormi diavoli saltellanti, mine mobili,

Il gioco è su due dischetti; sul primo dei quali troverete la prima fase e una intro, che mostra Savage e rettile che discutono mentre sotto di loro un messaggio mostra la storia del gioco; invece sul secondo dischetto troverete le altre due fasi.

Ed ecco il secondo livello (Amiga, sotto)

Amiga

Sin dalla prima volta che giocai a Savage notai una certa somiglianza con Beyond the Ice Palace in molti punti tra i quali: Le esplosioni a fuoco d'artificio, la traiettoria parabolica dell'ascia, i movimenti dei nemici, il tipico salto con un piede e tre quarti nella fossa e molte altre cose. Quindi caricai Beyond the Ice Palace e scoprii che i miei dubbi erano fondati, infatti il programma dell'Elite era opera di Tim Moore, quello stesso Tim Moore che ha portato Savage sugli schermi del mio Amiga. Ci tengo però a precisare che Savage è molto meglio di Beyond the Ice Palace, come si può notare dalla migliore definizione grafica e soprattutto dalla dimensione degli sprite che sono comunque gestiti superbamente. Probabilmente la cosa che rende Savage così giocabile e avvincente è l'incredibile dose di violenza presente in esso; dovete rendervi conto sin da ora che in Savage non fate altro che uccidere, uccidere, e ancora uccidere. Prima di essere infestati da lettere con la solita polemica sulla violenza nei videogiochi ci tengo a farvi notare che se pensate che uccidere centinaia di mostri in un videogioco risvegli in voi istinti violenti dovete semplicemente evitare di comprarlo e la faccenda è chiusa. Tornando al gioco bisogna anche sottolineare che Savage non è UN gioco ma TRE, e anche se la seconda fase non è proprio il massimo che potete trovare in giro (anzi è proprio brutta), le altre due soddisferanno ogni tipo di giocatore. Vi devo anche dire che non credevo alle mie orecchie quando ho sentito uscire dal mio Amiga quelle superbe colonne sonore ricche di effetti campionati e sicuramente tra le migliori che ho mai sentito sul gioiellino di casa Commodore. Penso sia sufficiente così, e quindi vi auguro una buona distruzione con... SA-SA-SA-SAVAGEEE!

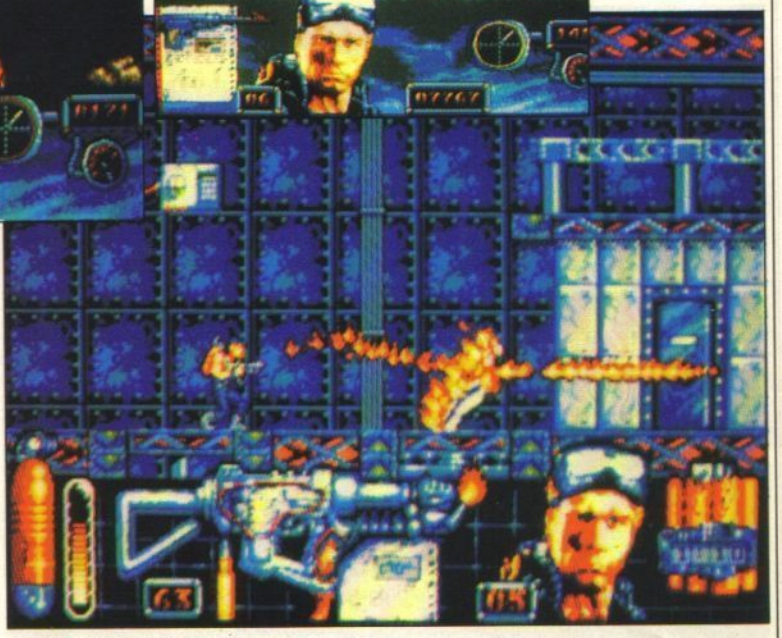
Globale 86%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NAVY MOVES

Dinamic, per ST e Amiga



Ogni due per tre, qualche dittatore pazzoide decide di farla finita con le altre super-potenze e allestisce una specie di party a base di bombe al neutrone e missili vari. Questa volta è capitato al dittatore di un paese confinante con il vostro e quel simpaticone del presidente ha deciso di mandare voi, avidi mercenari avvezzi a ogni sorta di pericolo, a rompergli le uova nel paniere (criminali! Con quel che costano le uova al giorno d'oggi...). Dapprima voi rifiutate per via di un pic-nic che avevate programmato con una tizia del piano di sopra che c'ha due roberti... Hem, non divaghiamo. Dicevo, dapprima vi rifiutate per motivi già citati, poi quando il presidente vi propone come alternativa sei mesi di galera incatenato a una TV che trasmette 24 ore su 24 "Piccoli e Grandi Fans" pensate che siete si avidi mercenari avvezzi a ogni pericolo ma non poi tanto e decidete di partire alla volta del perfido dittatore.

Una volta accettata la missione il presidente vi fornisce un bel po' di materiale per aiutarvi nell'operazione (che poi sarebbe tutto l'armamentario che trovate nella confezione): una guida con tutte le specifiche su armi e nemici (in spagnolo), una tabella di codici (con istruzioni in spagnolo) una "guia para commandos inespertos (abrir solo en caso de extrema necesidad — che abbiamo aperto — ed è una mappa del sommergibile con legenda in spagnolo), un poster da regalare alla tizia del piano di sopra che c'ha due roberti e un foglio di "istruzzioni" (non è un errore, vedrete) chiamato così dal redattore delle stesse.

Appena cominciate a dirigervi verso il covo del dittatore con il vostro fido canotto Inaffondabile II (il primo è colato a picco) vedete avvicinarsi una decina di tizi su jetbike con aria minacciosa. Il guaio è che oltre ai tizi vedete anche delle mine... Se riuscirete a superare questa sezione incolumi (dubito) vi ritroverete nei panni di un sub alle prese con dei pesci non proprio rossi, diciamo cani. Superata anche questa sezione, sarete a bordo di un magnifico sommergibile tascabile armato di missili con i quali dovrete distruggere un ulteriore massa di bestiacce acquatiche. Superato anche quest'ultimo pezzo verrete forniti di un codice (che noi sappiamo, gnè gnè gnè) che vi permetterà di caricare (e giocare) la seconda parte del gioco che consiste nel intrufolarsi nel sommergibile atomico e farlo esplodere. Per far ciò potrete servirvi largamente di un simpatico fucile che all'occorrenza può "fungere" anche da lanciafiamme. Infatti il sommergibile non è vuoto (sarebbe anche da fessi) e pullula di guardie armate (che sorpresa, eh?). Mentre vi aggirate per la baracca, incapperete in alcuni computer: se sarete dotati dell'apposito pass, potrete digitare alcuni comandi utili allo scopo del gioco, tipo fermare i motori e riaffiorare (mi raccomando: NON aprite il portello prima di affiorare...). Una volta finita la missione (e sarà mooolto dura) dovrete... beh, scopritevelo voi.

Questo Navy Moves mi ha veramente stupito. Visto il precedente gioco Dinamic a 16-bit, Army Moves, non pensavo si potesse ottenere un tale salto di qualità. La grafica è molto buona e la colonna sonora che accompagna la presentazione e il secondo caricamento è a dir poco f-a-v-o-l-o-s-a (anche su ST!), con il suo ritmo frizzante ed entusiasmante. L'azione è sufficientemente frenetica da mantenere viva l'attenzione per un sacco di tempo e... beh? Che vi devo dire? Compratelo!

Amiga

Globale 90%

ST

Globale 89%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Circus Attractions

Golden Goblins, per ST e Amiga

Ah, i giorni della giovinezza, visitare il circo con i genitori. Il telone, lo zucchero filato, il trapezista egoista, l'odore di grasso, i clown...

Il direttore del circo ha ayuto la brillante idea di preparare una serie di eventi per selezionare i suoi migliori artisti nelle prove più popolari.

La serie di cinque eventi comincia col Trampolining. Lo scopo: far saltare un clown su un trampolino elastico tenendo alta l'attenzione del pubblico; annoiateli e vi ammazzeranno (esagero). Punti bcnus vengono dati raccogliendo palloni sospesi per aria. Come tutti gli eventi c'è una opzione per due giocatori. In questo caso i due trampolini sono uno fianco all'altro.

Segue il Tightrope Walking (camminare sulla corda, per i miseri mortali): evitare una considerevole caduta e un probabile collo rotto (beh, da quell'altezza più che un collo rotto il risultato sarebbe... beh, sarebbe SPLAT Ndt) sembrerebbe una buona idea qui — le direzioni del joystick comandano le braccia della tizia sulla corda e una combinazione joystick-fire porta ad acrobazie varie e/o salti. Si possono ottenere punti toccando dei palloni sospesi per aria ma si corre il rischio di perdere l'equilibrio.

Se pensate di avere abbastanza destrezza per diventare un giocoliere (sarebbe accettabile un valore pari a 18 -19 se elfo NdT) veramente bravo, potresti presto cambiare idea — Circus Attraction ti lascia giocare con più palle di quante molti altri possano maneggiare (hem... NdT). Una voluttuosa assistente passa alcune palle da Tennis, fino a sei, a uno sprite giocoliere che se le deve far passare di mano in mano. La difficoltà è aumentata se accettate una mazza da far saltar con il piede, ma molto peggio è un clown psicopatico in moto con la predilezione di far cadere giocolieri!

Il lancio dei coltelli è un'opportunità per giocatori sadici per allentare la tensione poiché il cursore/mirino permette di puntare a molte altre cose oltre al bersaglio. Quest'ultimo è una tavola circolare rotante sulla quale sta una bella quanto ovviamente cretina (no, non sono maschilista: è che bisogna proprio essere scemi per farsi tirare addosso i coltelli da un videogiocatore qualsiasi; NdT) donna che ha dato il permesso di essere squartata. I coltelli devono essere tirati tra le gambe (OOO-ER!), tra le braccia e anche addosso ai clown spettatori e ad alcuni palloni. Due altalene e tre uomini truccati (truccati? NdT) che indossano costumi luccicanti fanno l'evento chiamato Jumping Clowns. Le altalene sono ai due lati dello schermo e i clown vengono buttati per aria ad occupare un posto vuoto delle altalene. L'evento finisce se un clown cade, urta un fantasmino sospeso per aria o finisce in braccio a un altro clown — si innamorano (lo dicevo io, che erano... NdT) e si dimenticano del circo.

ST

Identica in tutto e per tutto alla versione Amiga fatta eccezione per la musichetta iniziale che cambia di poco e per il fatto inevitabile che il gioco occupa tre dischi al posto di due. Ordinario per l'ST.

Globale 80%

Amiga

Devo dire che questo Circus attraction mi ha molto sorpreso: non mi aspettavo un così buon prodotto dopo la non proprio ottima uscita di Circus Games della Tynesoft. La grafica è ben definita con alcuni tocchi umoristici quali il tizio minuscolo nel primo evento che salta sul trampolino alle nostre spalle o l'assistente che esplode per via della dinamite. Il sistema di controllo è abbastanza lineare fatta eccezione per quello della prima prova che è decisamente astruso. Il sonoro non è niente di speciale e la musichetta "circense" è simpatica e frizzante. In definitiva un buon acquisto per gli amanti dei multievento in genere.

Globale 80%

ALTRE VERSIONI

Della versione PC mi sono ritrovato le foto ma non la recensione. Se scopro che fine ha fatto verrà sicuramente inserita sul prossimo numero. Stefanooo! Williaaam! Giorgiooo! Dove ca... (ordinaria amministrazione; NdDE).

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

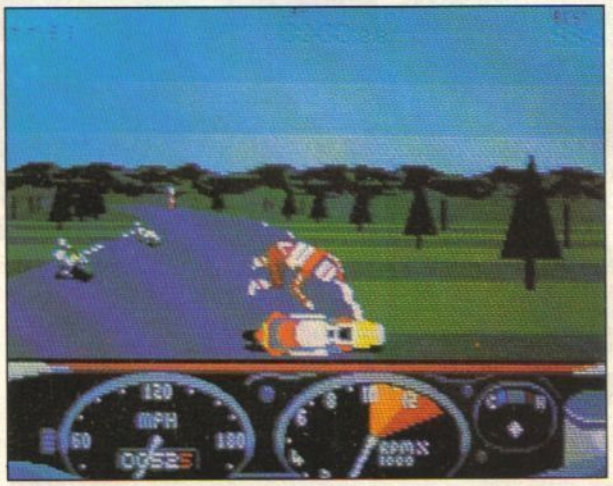
http://www.old-computer-mags.com/

RVF HONDA

MicroStyle, per ST

Se correre in moto è sempre stato il vostro sogno mostruosamente proibito, se il fascino della velocità vi procura delle intense fibrillazioni, se siete nati di parto cesareo perché con il casco in testa non ci passavate, allora avete finalmente trovato ciò che fa per voi.

In questa simulazione vi viene infatti concesso di disporre di una Honda RC30 con 750cc di cilindrata (scusate se è poco), ed è proprio a cavallo di questo bolide scalpitante (il bolide non il cavallo) che dovrete far vedere il meglio di voi stessi.
Come in qualunque simulazione che si rispetti all'inizio non siete ancora nessuno e dovrete competere a livello amatoriale, ma se otterrete delle buone prestazioni entrerete prima nel circuito nazionale e poi in quello internazionale, che è l'ultimo ostacolo prima del traguardo finale di campione del mondo.
Per cominciare la sfida non vi rimane dunque che digitare il vostro nome e scegliere fra tutta una serie di utili opzioni (fra cui non c'è purtroppo quella di fare stare zitta vostra madre che dice che le moto sono pericolose).
C'è la possibilità di guardare i vari record della pista o le migliori prestazioni di sempre sulla distanza, ma soprattutto vi è consentito di fare un po' di pratica sul circuito che preferite, cosa che vi consigliamo di cuore almeno fino a quando non avrete capito che il tracciato non ha doppio senso di circolazione e siete in contromano. Quando vi sentirete pronti potrete iniziare la competizione vera e propria ricordando che il sistema di controllo è quello convenzionale (fuoco e joystick verso l'alto o il basso per cambiare le marcie) e che le piste sono piene di pozzanghere, buche e macchie d'olio per rendere la gara ancora più interessante. Mi comunicano proprio in questo momento che in alcuni formati c'è anche la possibilità di collegare in datalink due computer in modo che ognuno possa giocare con il proprio (chi non ha manie di grandezza si può sempre accontentare della classica coppia di manopole).
Così come ci si può aspettare da un gioco della Microprose il manuale è incredibilmente completo con descrizioni minuziosissime della moto e di tutti i circuiti (non c'è sfortunatamente il nome dell'esaminatore che ha dato la patente a quel tizio che mi chiude sistematicamente la strada alla terza curva.
Per tirare le conclusioni il giudizio per RVF HONDA non può che essere positivo. Il controllo della moto è eccellente anche se la grande sensibilità richiede una certa pratica senza la quale scordatevi pure il podio. Rimarrà un classico!



ST

Un'ottima presentazione ci introduce a una eccezionalmente realistica simulazione di guida. La prospettiva e l'animazione sono notevoli. Il pilota addirittura si guarda di tanto in tanto le spalle (alcuni dicono che controlli non ci sia della forfora sulla tuta splendente) e non sono nemmeno da perdere le sequenze che seguono agli incidenti; il pilota guarderà sconsolato la moto ridotta a rottami - non sa che per ripagarla dovrà lavorare gratis per vent'anni, o forse lo sa, ed è per questo che scuote tristemente la testa. Per voi il rischio è certamente minore, ma non rimpiangerete i soldi spesi per acquistarlo.

Globale 82%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ZZAP!

Da settembre in tutte le edicole!

DOPO IL SOLLEONE... UNA PIOGGIA DI GIOCHI "CALDI"

BUDGET SU DISCO: UNA RIVOLUZIONE

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TIME SCANNER

Activision/Sega, per ST e Amiga

Dopo averci proposto un successo come Incredible Shrinking Sphere, la FourField insiste sui giochi di palle e ci porta la conversione di questo semi-sconosciuto coin-op della Sega caratterizzato da una console con una base semovibile per simulare le spinte che si danno ad un flipper per evitare la perdita della pallina.

Sicuramente tutti nella vita avrete fatto una partita a flipper, e ora che possedete un computer a 16-bit e ripensate a quei tempi vi viene un po' di nostalgia; il rumore delle campanelle azionate dalla pallina mentre con la forza delle vostre braccia spingete il flipper e tirate dei terribili pugni sul vetro mentre perdete la pallina (nel frattempo il gestore del bar vi corre a dietro con una mazza); quale occasione migliore quindi per farvi una partita con questa versione digitale dell'Activision.

Time Scanner è diviso in quattro livelli; più esattamente tre più quello finale, e ogni livello rappresenta un flipper diviso in due schermi di gioco.

Ogni livello ha un suo nome, legato anche alle sue caratteristiche grafiche, e un suo scopo specifico per essere finito, e solo una volta finiti tutti e tre i livelli è possibile accedere all'ultimo.

Durante il gioco è possibile spostarsi da un livello all'altro semplicemente spingendo la pallina in un buco detto Time Tunnel che si trova sempre nello schermo superiore del flipper.

Come già detto in precedenza ogni flipper è diviso in due schermi che possono essere considerati due flipper separati con la sola differenza che nello schermo superiore vi è una maggiore possibilità che cada la pallina, a causa di una maggiore distanza delle due sbarrette (penso che quelle due sbarrette si chiamino flipper, ma dato che noi per flipper intendiamo l'intera macchina, continuerò a chiamarle sbarrette); quest'ultima però cadendo non sarà definitivamente persa, ma passerà semplicemente alla parte inferiore.

Nella parte inferiore la due sbarrette sono più vicine (anche se non troppo) e la caduta della pallina ne implica la perdita; una volta giunti nella parte inferiore non si può più risalire a meno che non si attiva l'ascensore in modo salita, colpendo un terzetto di bonus, e vi si spara dentro la pallina.

All'inizio del gioco una delle cinque palline viene sparate da una specie di cannone con una potenza che dipende dalla posizione in cui si trova una apposita sbarra di potenza nel momento in cui premiamo uno dei due tasti; più potenza diamo, maggiore sarà un bonus che ci verrà aggiunto, ma se diamo troppa potenza otteniamo dieci semplici punti e lanciamo la pallina a una potenza minima.

I tre schermi principali rappresentano rispettivamente un vulcano, un fondale

ST

Premetto che le simulazioni di flipper non hanno mai incontrato i miei favori, o meglio attiravano la mia attenzione se nelle trasposizioni casalinghe venivano caricate di attributi da videogame vero, con una serie di bizzarrie che solo un computer può effettivamente offrire. Questo non mi sembra il caso di Time Scanner che rimane un tranquillo benché multiforme pinball che per quel che riguarda la dinamica di movimento della pallina presenta notevoli incongruenze: praticamente si attiene a leggi che poco hanno a che fare colla fisica che tutti conosciamo, e che ultimamente mi impegna non poco nella mia odissea di neo maturando. La possibilità dello "scossone", una tecnica carica di storia, é tra l'altro ridotta ad un accenno di scorrimento del piano di gioco, e questo non piacerà né agli esteti né ai flipperomani che lo compreranno. Ultima nota negativa le ridottissime dimensioni dell'area in cui viaggia la pallina, che é praticamente una sfera molto Shrinking e ben poco Incredibile; divertimento non incluso nel prezzo.

Globale 53%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

futuristico e uno egiziano; per terminare ognuno di essi vi è un sistema specifico, per finire ad esempio il vulcano dobbiamo accendere tutte le lampadine, e così facendo faremo anche eruttare il vulcano, mentre per finire lo schermo egiziano dovremo accendere le lettere che formano la scritta PYRAMID.
Sulla parte destra del video vengono rappresentati, oltre a un simpatico disegno ispirato dello schermo in cui ci troviamo, i nostri punti in un modo molto simpatico ovvero simulando i punti come apparirebbero su di un vero flipper.
La conversione della FourField presenta anche la possibilità di muovere il flipper come nell'originale coin op della Sega e questo serve per salvarsi da delle situazioni piuttosto intricate.
Ci sono due sistemi di controllo o tramite il mouse o tramite la tastiera; non saprei dire quali dei due sia meglio dato che usando la tastiera bisogna pigiare sui due tasti shift per muovere le sbarrette e la sbarra per muovere lo schermo, con questo sistema sembra di essere davanti a un flipper vero, mentre usando il mouse diminuisce questo effetto ma dato che lo schermo si agita agitando il mouse scegliete un po' voi.

Amiga

Conoscendo la semplicità del Coin-op, prima di caricare Time Scanner sul mio Amiga mi aspettavo una conversione pressoché perfetta ma mi sbagliavo di gran lunga. La cosa che mi è piaciuta di meno è stato sicuramente vedere lo schermo così orribilmente ridotto soprattutto tenendo conto che il gioco non avendo scrolling, se non quando si passa dalla parte superiore a quella inferiore e viceversa, non avrebbe dovuto vedersi ridurre lo schermo. Ma anche lasciando in disparte il mio sogno di vedere una conversione perfetta bisogna dire che così com'è il programma non è dei migliori e sembra buttato giù come se i programmatori avessero avuto una sola settimana per farlo. La pallina si incastra spesso nel fondale mentre avrebbe dovuto scivolare fluidamente, e la possibilità di spingere lo schermo non serve quasi a niente dato che ha un effetto minimo sulla pallina. La grafica è piuttosto simile alla versione arcade e la musica di Dave Lowe (premiato con il Golden joystick per IK+) non è niente di eccezionale anche se devo ammettere che mi piace il T-T-T-Time Scanner digitalizzato. Il tutto, sommato ad una eccessiva difficoltà, fa si che Time Scanner si rivelì una deludente simulazione di flipper e un gioco non a livelli di stroncamento ma neanche degno di elogi.

Globale 68%

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L. 2.250.000
PC40 III L. 3.880.000

TEL.011/7730184 ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

AMIGA

ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
PIRATES	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
SWORD OF SODAN	L. 49.000
TV SPORTS: FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING SUN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
VOYAGER	L. 39.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
RAMPAGE	L. 25.000
OPERATION WOLF	L. 25.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
COSMIC PIRATE	L. 39.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 69.000
U.M.S.	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 49.000
EMPIRE	L. 45.000
ELITE	L. 49.000
CARRIER COMMAND	L. 49.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
RAIDER	L. 39.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
DESTROYER	L. 29.000
SUB BATTLE sim.	L. 29.000
AFTERBURNER	L. 49.000

UTILITIES

LOGISTIX	L. 120.000
CAO-3D	L. 145.000
TEXTCRAFT PLUS	L. 145.000
X-CAD	L. 700.000
PHOTOLAB	L. 269.000
KINDWORDS	L. 60.000
MATH AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L. 190.000
SUPERBASE PROFES.	L. 399.000
64 EMULATOR II	L. 169.000
INTRO CAD	L. 107.000

ATARI ST

KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
RAMBO III	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
VOYAGER	L. 39.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHIGAGO'S 30	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000

MS DOS

F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS 1	L. 59.000
FAST BRECK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
WHO... ROGER RABIT	L. 59.000
SINBAD	L. 59.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37.000
SPACE QUEST III	L. 59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MAN HUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
PT 109	L. 59.000
F 16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37.000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
POOL OF RADIANCE	L. 49.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
MAY DAY SQUAD	L. 39.000
NIGHT RAIDER	L. 39.000
DOUBLE DRAGON	L. 49.000
WILLOW	L. 49.000

UTILITY

LOGISTIX	L. 170.000
SUPER BASE PERSONAL	L. 150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

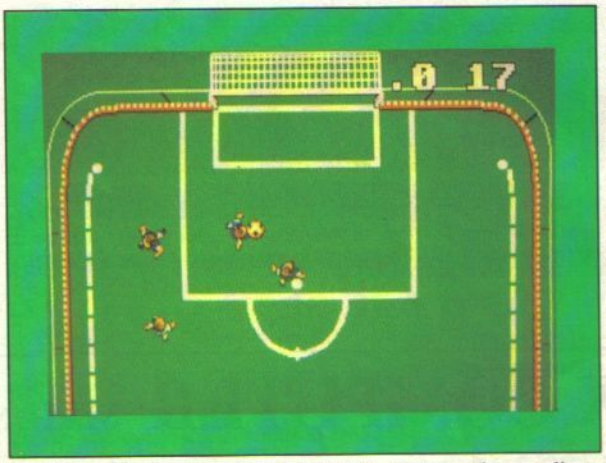
http://www.old-computer-mags.com/

MicroProse Soccer

MicroProse, per ST e Amiga

Dopo essersi presentata al pubblico dei videogiocatori con Parallax, la Sensible Software (ovvero i simpaticissimi Crix e Jops) ha continuato a sfornare successi come il favoloso Wizball e l'incredibile Shoot'em up Costruction Kit; quindi, rendendosi conto che non esisteva una buona simulazione calcistica, decise di abbandonare il campo degli Shoot'em up per crearne una coi fiocchi. La versione originale del gioco è stata convertita sui computer a 16-bit dalla Electronic Pencil Corporation.

Il dischetto contiene due versioni del gioco, una denominata Microprose Soccer e una Indoor Soccer.
La prima versione è una simulazione calcistica undici contro undici giocata su un manto erboso a scrolling multidirezionale, mentre la seconda è una versione americana con sei giocatori per squadra e dallo scrolling verticale.
Nella versione Indoor cambiano leggermente alcune regole, come ad esempio quelle riguardanti il portiere che può segnare o quelle riguardanti i falli laterali, dato che il campo è recintato e se la palla dovesse uscire comunque, la rimessa verrà effetuate con i piedi.
Il gioco è visto dall'alto (ovvero, viene ripreso da una telecamera montata sotto le ali di un piccione) come nel buon vecchio World Cup della Tekhan.
Mi sembra alquanto inutile descrivere lo schema o lo scopo del gioco del gioco, quindi mi limiterò ad elencare come si controlla il pallone, il giocatore e come si eseguono particolari calci.
Una volta che vi siete impossessati dalla palla, quest'ultima si incolla ai vostri piedi sino a che un avversario non ve la toglie in scivolata o voi stessi la calciate.
Vi sono due modi principali di calciare la palla:
Il primo è quello di tener premuto il pulsante di fuoco correndo, e lasciarlo a seconda della potenza desiderata; Il secondo è simile, solo che il tutto deve essere eseguito con il giocatore fermo, così facendo il giocatore eseguirà un pallonetto.
Quando controllate il portiere (il giocatore che controllate è segnalato da una freccetta sopra la sua testa) potete muovervi sino al limite dell'area, e potete tuffarvi premendo il pulsante di fuoco.
Una delle caratteristiche principale di Microprose Soccer è quella di poter eseguire colpi particolari come i tiri d'effetto o le rovesciate; quest'ultima si esegue semplicemente invertendo la direzione del joystick al momento del tiro.
Per i tiri d' effetto bisogna muovere il joystick nella direzione in cui si desidera dare l'effetto stesso prima di rilasciare il pulsante di fuoco.
Per le rimesse laterali dovete posizionare il joystick nella direzione desiderata e premere il pulsante di fuoco, mentre per i calci d'angolo dovete semplicemente schiacciare il pulsante.
Se si tiene premuto il pulsante di fuoco nel momento in cui si riceve un passaggio, il giocatore eseguirà un tiro di prima (anche se un po' moscio); e se nello stesso momento avanzate eseguirà una serie di palleggi in corsa.
Tra le varie opzioni, il programma consente di organizzare un torneo tra amici (in questo caso potete scegliere il nome della vostra squadra e il colore della maglia, cosi siete contenti), partecipare a una coppa del mondo, sfidare tutte le squadre avversarie in un torneo ad eliminazione dirette denominato Microprose International Challenge o sfidare semplicemente un amico in un' amichevole.
Nel gioco è possibile anche cambiare una serie di parametri come:
— La possibilità che durante un incontro inizi a piovere; in questo caso il pallone impiegherà più tempo a rallentare e i giocatori che eseguono una scivolate incominciano a rotolare per il campo.
— Il livello di effetto che può essere alto, medio o basso; nel primo caso potrà capitarvi che la palla sarà così 'effettata' da eseguire una curva di 180 gradi, mentre nel terzo caso subirà solo dei piccoli cambiamenti di traiettoria.
— la selezione del giocatore, che può essere manuale (premendo il pulsante di fuoco quando non avete il pallone) o automatica (il computer vi da il controllo del giocatore che crede più opportuno).



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

— Se attivare o meno il replay; nel caso sia attivo, dopo ogni segnatura vedrete le immagini scorrere all'indietro come in un videoregistratore (persino con le strisce!) e quindi verrà ripetuta l'azione del gol.
— Se avere o no la musica durante il gioco, se giocare con le maglie in bianco e nero, e per concludere le opzioni di caricamento e salvataggio dei dati.
Se non avessi avuto prima Microsoccer di Kick Off non vi avrei mai giocato; infatti se non fosse per il fattore estetico, Kick Off sarebbe meglio sotto ogni punto di vista.`
In Microsoccer potete scordarvi la velocità e il realismo di Kick Off e accontentarvi di un giochino di calcio molto semplice da usare, con un numero limitato di modi per segnare e con dei problemini di scrolling in diagonale.
Personalmente ho riscontrato in Microsoccer alcuni difetti che lo rendono noioso e frustrante. Il primo e il più importante è il modo in cui il computer gestisce il portiere; il portiere computerizzato, oltre a piazzarsi sul limite dell'area per intercettarvi il tiro, quando vede il pallone sopra di sé, vi si incolla definitivamente sotto impedendovi ogni possibilità di intervento, e così facendo rende inutile l'esistenza del pallonetto.
Un altro problema viene dal fatto che non potete fare quelle belle azioni al volo come in World Cup dato che i giocatori non possono fare i colpi di testa e che il tiro di prima è piuttosto moscio.
A questo punto ci troviamo con una "SIMULAZIONE" calcistica che si riduce a un giochino in cui dovete usare una certa tecnica (e sempre la stessa) in modo perfetto se volete segnare.
Molti di voi conosceranno Kick'n'Run della Taito (forse vi è più familiare col nome di Mexico 86), ma solo quei pochi di voi che lo conoscono a fondo, e hanno capito com'è bello un gioco di calcio in cui potete fare tutto quello che volete, sanno com'è frustrante dover usare sempre la stessa tecnica per segnare.
In sostanza è un peccato che Microsoccer sia uscito nello stesso periodo di Kick Off, dato che messo a confronto con tutte le altre schifezze calcistiche precedenti (Peter Beardsley, International Soccer o Italy 90) avrebbe potuto passare sotto gli occhi di tutti come un capolavoro.
Comunque, se non avete ancora nessuno dei due giochi in questione non ho dubbi nel consigliarvi il favoloso Kick Off — a meno che il calcio non sia la vostra passione e desideriate un gioco semplice molto più vicino ad un arcade che ad una simulazione sportiva — e sperare che in futuro esca qualcosa di meglio come la conversione di quel Kick'n'Run di cui ho parlato in precedenza.

A peggiorare le cose sull'ST è la povertà cromatica degli sprite e la loro lentezza nel combattere col solito scrolling zoppicante, mentre le colonne sonore sono semplicemente delle buone copie dei pezzi di Galway. Per il resto resta valido il commento già esposto circa la struttura di gioco.

Amiga
Globale 79%

ST
Globale 73%

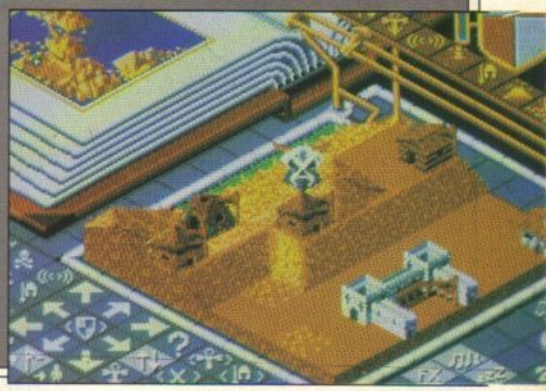
Nuove Versioni

POPULOUS

Electronic Arts, per Atari ST

I programmatori della Bullfrog crearono il gioco Populous e i recensori dissero che era buono, elargendo tutti i loro tributi, incluso un bel globale. Ma mentre c'era euforia tra le file dei possessori di Amiga, i possessori di ST digrignavano i denti perché erano privi di quel gran gioco. I programmatori della Bullfrog videro quella tragedia, e garantirono un Populous anche per loro. Le riviste guardarono la nuova versione e la coprirono nuovamente di elogi...
Questo grande gioco permette ad uno o due giocatori (eventualmente collegati via modem) di prendere parte alla competizione tra Dio e il Diavolo nel loro conflitto attraverso 500 mondi. Se doveste essere i vincitori di un mondo vi verrà data una password per saltare un paio di livelli in avanti. Ogni livello contiene due gruppi di persone (popolini) rivali. Per vincere bisogna acquisire abbastanza energia per essere in grado di vincere un'apocalisse dove tutte le persone si combattono in una guerra totale. Per acquisire energia bisogna avere molte persone al proprio seguito, il che si ottiene livellando il terreno intorno alle casette — permettendo ai popolani di espanderle — e spiaccicando i nemici che minacciano i vostri adepti. Mentre la vostra energia aumenta potete attaccare i nemici con terremoti, sabbie mobili, vulcani, inondazioni e persino cavalieri (che si dirigono verso il campo nemici distruggendo tutto quello che gli capita a tiro).
Una volta capito a cosa servono tutte le icone — giocare è semplice, relativamente veloce e completamente avvincente. Il gioco su ST replica perfettamente la grafica Amiga, ma la colonna sonora e il battito cardiaco sono stati eliminati lasciando solo efficaci effetti sonori.

ST
Globale 90%



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

RED STORM RISING

MicroProse, per PC e compatibili

L'orso e l'aquila, l'est e l'ovest, la Russia contro l'America: chi vincerà? Si è ormai alla Terza Guerra Mondiale e occorre salvare il mondo dalla dominazione sovietica sfruttando al meglio il potenziale offensivo di un sottomarino nucleare. L'idea è abbastanza semplice: distruggere tutta la ferraglia russa, e data la natura del mezzo a disposizione ben si comprende che la ferraglia in questione sia tutto il naviglio battente bandiera con falce e martello. La guerra copre, o meglio coprirebbe, gli anni dal 1984 al 1996 e oltre e quindi possiamo contare sugli ultimi ritrovati della tecnologia. Innanzitutto il sottomarino sfrutta la propulsione nucleare anziché l'ormai obsoleto gruppo motore diesel/elettrico, e per quanto riguarda i sistemi d'arma ai soliti siluri sono affiancati quattro tipi di missili destinati a diverse classi di bersagli. I siluri non sono più vecchie trappole stile prima guerra mondiale, ma autentici gioielli ad alta tecnologia (ma sono matti a buttarli via così?) telecomandati e a logica di ricerca programmabile. Non vi è un solo sottomarino bensì cinque tra cui scegliere quello che volete pilotare, tenendo conto che a seconda dell'anno in cui giocate, e non sto parlando di QUESTO anno, qualcuno di essi non sarà disponibile. Lo stesso discorso vale anche per i missili e qui occorre anche sapere che in dipendenza dal tipo di sottomarino alcuni di essi non potranno essere imbarcati. I russi, del canto loro, possono contare su una vasta flotta composta da venti tipi di navi e sedici classi di sottomarini, tra cui la velocissima classe Alfa che è in grado di seminare i vostri siluri (45 nodi contro 40). I parametri di gioco da determinare sono: il livello di difficoltà, e ce ne sono quattro, l'anno di gioco, dal 1984 al 1996 a scatti di quattro, il tipo di sottomarino e lo scenario. Gli scenari sono tre: addestramento, missioni e "Red Storm Rising": tutta la terza guerra mondiale.

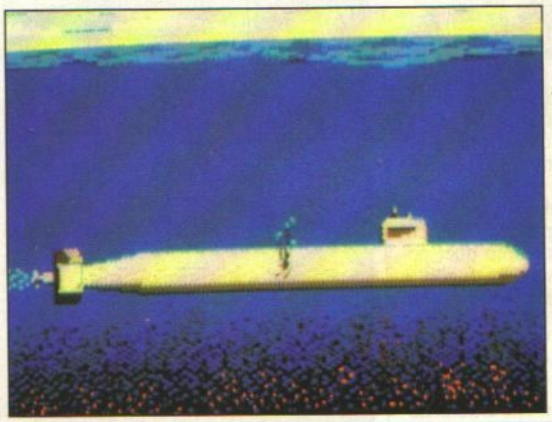
In addestramento non si può venire danneggiati, mentre le missioni sono fini a se stesse; lo scenario di guerra invece introduce la variante rappresentata da una mappa strategica per valutare a colpo d'occhio lo stato delle cose. Una volta che avete deciso tutto inizia il gioco, e prima che veniate affondati sarà meglio che vi spieghi cosa sa fare il vostro sub.

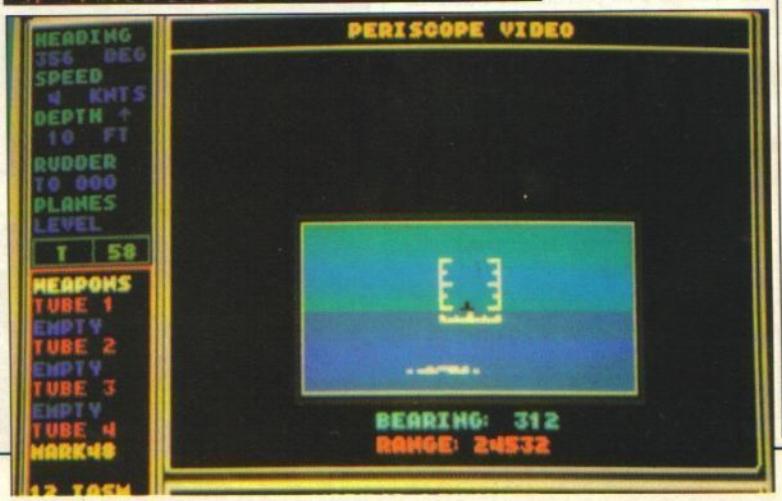
Per poter distruggere i nemici è necessario trovarli, e per trovarli occorre sfruttare le relative apparecchiature. Queste sono di tre classi: a onde radio, a onde sonore e a onde visive. Il radar appartiene alla prima e funziona solo in superficie o a quota periscopica, perché l'acqua ha un elevato potere schermante rispetto alle onde radio. Un antenna radar può funzionare sia in trasmissione sia in ricezione, e così abbiamo un radar attivo che trasmette impulsi per poi elaborare i segnali di risposta, e un radar passivo che si limita a ricevere segnali altrui. Da ciò viene la maggior precisione e velocità del radar attivo rispetto al passivo, controbilanciata dalla possibilità che altri possano rilevare il primo ma non il secondo. Il sonar funziona ad onde sonore e lavora solo sott'acqua, ed essendo affine al radar come concezione è anch'esso presente nei modelli attivo e passivo con le considerazioni già espresse. Mentre il radar è omnidirezionale, il sonar copre un angolo di 300 gradi lasciando quindi inosservato un settore ampio 60 gradi a coda. Per supplire a ciò i sottomarini che potete pilotare portano a rimorchio un terzo dispositivo sonar che si comporta come un radar passivo ma è molto più sensibile, oltre ad essere omnidirezionale. Ogni nave nemica ha una propria figura di rumore captabile tramite gli idrofoni (altro modo di definire i sonar passivi) che, confrontata con figure note, permette di identificare la nave anche se fuori contato visivo. Sistema di rilevamento a onde visive è una pomposa definizione che indica il periscopio, a cui è stato collegato un proiettore laser per permettere rilevamenti molto precisi.

Completano il quadro due tipi di generatori di disturbi che potete sganciare in acqua per confondere i siluri in arrivo, e ai più attenti di voi non sarà sfuggito che questa guerra subacquea è molto simile ad una guerra nei cieli di concezione altrettanto moderna.

I comandi del vascello sono più o meno quelli che ci si aspetterebbe di trovare, e questo vale anche per gli strumenti.

Grande assente l'indicatore di carburante, ma a che vi servirebbe? Senza dover ricaricare il reattore il vostro sottomarino potrebbe percorrere diverse volte il giro del mondo, e così l'unico limite alle corse a tavoletta è dato dal vostro buon senso, perché aumentando la velocità aumenta anche la vostra figura di rumore facilitando il compito a chi volesse





http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

individuarvi. Per chi è alle prime armi in fatto di guerra subacquea il manuale, ma sarebbe più giusto chiamarlo enciclopedia, è prodigo di consigli e spiegazioni di strategie, senza dimenticare di spiegarvi come agiscono di solito i russi. E anche senza dimenticare di far fare brutta figura a tutti fuorché agli americani, si potrebbe dire. Io aggiungerei che invece sono proprio loro a far la figura degli sprovveduti, perché ci vuol proprio tutta a mandare un povero sottomarinuccio allo sbaraglio contro i "cattivissimi" russi: Fantozzi contro tutti. Resta però che il gioco ha le radici saldamente piantate nella politica, e se aggiungete a questo lo sciovinismo di certi americani il manuale potrebbe riuscirvi sgradevole. Ciò è un peccato, perché al di là di queste implicazioni politiche affatto gratuite penso che si meriti un posto nel mio Olimpo personale della manualistica. Una cosa che potrebbe riuscire ancor più sgradevole è la continua impressione di essere tagliati fuori dal gioco. Io sono sempre stato contrario a dire sciocchezze tipo "vi da la sensazione di essere realmente ai comandi", perché detta sensazione è almeno per metà puramente fisica e nessun calcolatore nudo e crudo è in grado di supplirvi, ma giocando a RSR non c'è nemmeno un tentativo di ricreare l'ambiente del sommergibile. Buona parte del gioco si svolge sugli schermi dei rilevatori, e la visione al periscopio è claustrofobica, compressa in un rettangolino e con poco o niente attorno. Parlare di grafica ha quindi poco senso, perché oltre alle immagini di contorno (che non hanno una vera parte nel gioco) non c'è quasi nulla che rappresenti il mondo esterno in maniera "figurativa". Dal punto di vista della qualità grafica quello che si vede è discreto e le testate sono belle; il sonoro ha poco spazio, è tipicamente da PC ed è previsto anche il pilotaggio di diverse schede sonore.

Ho trovato grandioso il livello di dettaglio e di simulazione, però penso che a siglare il gradimento definitivo di RSR sia la vostra capacità di continuare a giocare nonostante ci sia questo ostacolo al vostro coinvolgimento, e perciò vi consiglio la prova prima dell'acquisto. Per concludere, qualche parola sulla configurazione: vi sono due dischetti da 5,25", sono necessari 384 Kb e sono supportate le schede CGA, EGA, VGA/MCGA (in emulazione EGA), TGA e Hercules.

PC

Globale 84%

Black Jack Academy

Microdeal, per PC e Amiga

Carta... Ventuno! E' un'emozione che non potete conoscere se non l'avete provata. Così, per tutti gli amanti dell'azzardo, ecco questa bella simulazione del Black Jack. Il 21, tanto per intenderci, quel gioco americano che la nonna chiamava set e mez, il sette e mezzo.

Seduti difronte al "dealer", insieme (se volete) ad altri amici, potrete sfidare la sorte nel tentativo di ricevere mani sempre più vicine al fatidico 21. Gli assi valgono indifferentemente 1 o 11, le figure valgono tutte 10 e le restanti carte mantengono il loro valore numerico. Chi, sommando i valori delle proprie carte, supera il 21, sballa, e perde la mano. Altrimenti vince chi fa il numero più alto. Tutti giocano contro il mazziere, come avviene al casinò.

E proprio come al casinò, in Black Jack Academy potrete settare molte opzioni per giocare con le stesse regole adottate dal vostro casinò preferito. Potrete decidere se giocare con uno, due, tre, quattro o sei mazzi di 52 carte ciascuno (normalmente se ne utilizzano 4 o 6), se far valere la regola dell'arresa (difficilmente adottata in Europa) o no, oppure se concedere o meno il raddoppio del raddoppio. In più potrete decidere la puntata massima e quella minima e molte altre cose.

Black Jack Academy, simula molto bene una vera partita di Black Jack, si perde e si vince con la stessa facilità del gioco reale, e, se giocate con gli amici, potrà darvi le stesse emozioni.

Oltretutto il gioco contiene delle opzioni di aiuto che vi svelano quale sarebbe la vostra mossa migliore, spiegandovi il perché della scelta. Grazie a questo sarete sempre più bravi, e potrete correre dritti dritti a Saint Vincent a sbancare il casinò. Auguri!

Amiga

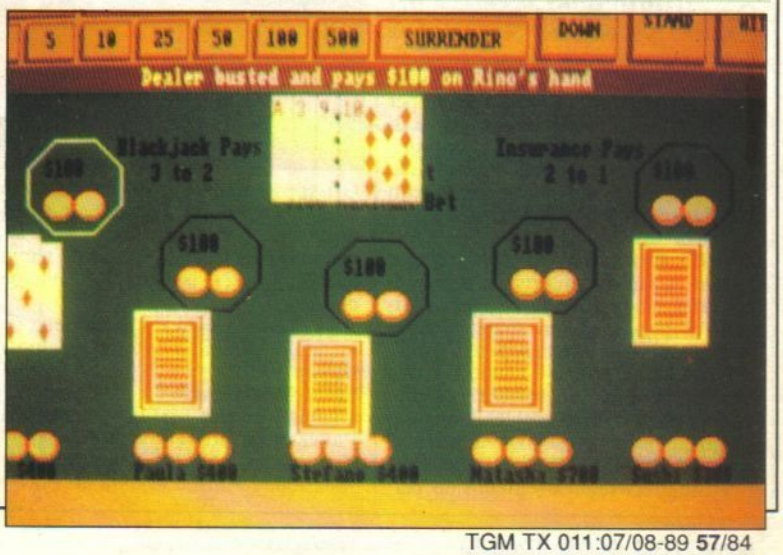
La grafica non è sensazionale e le carte sono piccole, ma il gioco è veloce e molto giocabile. Niente colonna sonora, solo qualche beep e il rumore delle fiche (attenti alla pronuncia) vinte o perse.
Chi ama il Black Jack troverà questa una bella simulazione, grazie alle molteplici opzioni che lo rendono davvero completo. E questa è l'unica versione dove si può giocare in 5, come al casinò.

Globale 70%

PC

Grafica nei canoni, nulla di eccezionale, ma del resto questa è una simulazione di un gioco di carte, non un arcade. Molto giocabile e completo, piacerà a chi ama questo tipo azzardo.

Globale 68%



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Hillsfar

US Gold/SSI, per PC

La città di Hillsfar è il più importante centro commerciale di tutta la costa, o almeno lo era fino a qualche tempo fa prima dell'arrivo di un tal Maalthiir. Questi era un mercante dotato di notevoli poteri magici che si impadronì delle redini del potere autoproclamandosi Primo Signore di Hillsfar e cominciando a governare la città in modo oscurantista e dittatoriale. La principale legge da lui introdotta può già rendere l'idea della sua politica: nessuna persona armata o dotata di poteri magici può circolare liberamente per la città e cercare di accumulare livelli di esperienza. Che dire? Non sarà certo il primo dittatore della storia che cerca di salvaguardare il trono usurpato e neanche l'ultimo, ma non deve avere vita lunga nel nome della libertà. E la Libertà pronunciò profeticamente un nome, il vostro, e vi incitò a prendere parte alla grande missione: togliere di mezzo il mago Maalthiir in modo che si possa ricostituire il vecchio Concilio. Vi vedo già assumere un ghigno minaccioso mentre vi mettete a cavalcioni della vostra sedia con una scopa sotto braccio a gridare: "trotta, trotta, cavallino" mentre i vostri ammirano le poco cavalleresche gesta pensando :"ma a questo gli ha dato di volta il cervello?".

Che figura, eh! Pensavate dicessi sul serio? Ma no, meglio che prendiate un cavallo vero (si fa per dire) sullo schermo del vostro PC preferito. Naturalmente, come qualsiasi RPG che si rispetti, dovete crearvi l'eroe di mille battaglie e sbatterlo fresco fresco nell'accampamento. I criteri di edificazione sono identici a quelli di Pool of Radiance e Curse of the Azure Bonds, due prodotti della SSI perfettamente compatibili da questo punto di vista. Si tratta quindi di scegliere tra sei razze e quattro professioni, anche miste, dando dei valori per voi ottimali alle varie caratteristiche di base. E adesso anticipiamo subito una cosa: come sapete i giochi di ruolo sono caratterizzati da uno o più combattenti che lottano contro mostri di vario tipo a caccia di esperienza. Ebbene, Hillsfar è un RPG atipico, con alcune schermate arcade, in cui bisogna rubare invece di combattere e in cui è essenziale un briciolo di fortuna. La vera strategia di tutto il gioco, come avrete capito, è rubare in tutti i luoghi possibili, in modo da diventare sempre più forte e potente. D'altra parte noi furbacchioni sofisti lo sappiamo bene: non si possono usare né armi né magie quindi non rimane che ridistribuire i redditi (eufemismo per: rubare a destra e manca). Questo vostro unico mezzo di sostentamento va sfruttato quasi in ogni edificio o abitazione mentre le guardie dormono tranquillamente. I luoghi di furto sono concentrati nella grande città, dato che è costituita da un buon numero di case in gran parte abitate da comuni villici, ma anche all'esterno vi sono dei sentieri conducenti ad alcuni posti di una certa importanza. Voi cominciate appunto all'inizio di uno di questi sentieri recanti alla città, che è la vostra prima e obbligatoria destinazione.

Gli spostamenti esterni avvengono sempre a cavallo, lungo tortuose stradine piene di dossi e ostacoli vari che vanno evitati saltando col giusto tempismo altrimenti si perde un Hit Point per caduta.

Alla fine di ogni sentiero vi viene domandato se volete entrare nel luogo raggiunto.

Nella maggior parte dei casi rispondere affermativamente significa buttarsi nell'avventura furtiva con tutti i brividi che essa può offrire. Se, invece, la destinazione è Hillsfar si entra in città e si scorrazza per i numerosi edifici finché non ci si decide ad entrare in qualcuno di essi. E a questo punto il risultato è identico: se l'edificio è una casa qualsiasi il furto è sicuro. Altrimenti la casa è un tempio, un negozio, un bar, o simili ed entrare significa trattare con qualcuno con conseguenze più o meno ovvie.

A questo punto vi chiederete come sia il furto: niente di più ladresco (eh! eh!). Semplicemente si tratta di introdursi nella casa forzando o scassinando il lucchetto (con gli appositi ferri del mestiere) e poi rubare tutto il contenuto dei vari forzieri che a loro volta possono essere chiusi a chiave, magari con una bella trappola pronta per gli incauti. Per la casa, vista in una prospettiva assonometrica, sono disseminate delle trappole di teletrasporto che vi portano in una nuova locazione all'interno della casa con l'ovvio intento di farvi perdere

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

l'orientamento. Inoltre nell'edificio dormono le Guardie dalle Piume Rosse e dopo un certo tempo si sveglieranno per cercare di rendervi la vita dura. Il vostro obiettivo è di rubare tutto il fregabile e scappare per l'uscita, che appare a caso sotto forma di una botola, e soprattutto entro il tempo limite. Fallite e nel migliore dei casi verrete sbattuto fuori senza il bottino. Ma se non siete così fortunati vi aspetta l'arena coi suoi mostri da battaglia che vanno uccisi a colpi di staffa. Se ne battete uno è vostro pieno diritto di lasciare l'arena, come pure di continuare i combattimenti con mostri sempre più forti. Il bello è che tanto il bottino l'avete già perso all'atto della cattura. Risultato: farsi cuccare non conviene.

E visto che siamo in tema di schermate arcade (in questo caso: cavalcata, scassinamento lucchetti, furto, combattimento nell'arena), ne manca ancora una, decisamente la più facile: il tiro al bersaglio. In un apposito edificio cittadino si svolgono le gare di tiro con una serie di armi che varia a seconda della classe del giocatore (ad esempio bacchette magiche per i maghi) e che richiedono di centrare tre bersagli da una certa distanza con dieci proiettili. Il centramento avviene tramite un cursore che soffre di lievi spostamenti dovuti al vento, ma tutt'altro che sufficienti a farvi sbagliare la mira. Fine della parentesi e delle spiegazioni, ma una morale ci sta davvero bene: "il crimine talvolta rende" o meglio "il crimine deve rendere".

Non siete d'accordo, cari ladri di galline?

Hillsfar è un RPG improntato verso il furto, con alcune schermate arcade, e che, a mio parere, non può catturare una grande schiera di ammiratori. Da una parte i fanatici di RPG "veri" non riusciranno ad apprezzarlo più di tanto per la sua diversità e perché ci vuole sempre una certa dose di fortuna. Gli estimatori di arcade non troveranno alcun sugo nel fare qualche cavalcata o scassinare lucchetti, mentre i comuni avventurieri potranno trovarci qualche motivo di soddisfazione, non fosse altro che per scoprire sempre nuovi indizi e per sfidare la dea bendata. Resta comunque il fatto che la grafica è apprezzabile, se si escludono gli scattosi spostamenti negli edifici, e la giocabilità si rivela piuttosto buona. Quello che lascia un po' stupiti è la mancanza di un'opzione di salvataggio, cosa che indubbiamente riduce la longevità. In definitiva è anche un buon prodotto, ma proprio per la sua atipicità è meglio provarlo prima di prendere qualsiasi decisione.

Globale 73%

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori?
Richiedilo allo **(031) 300.174**

Attenzione!

Sei già cliente SoftMail?

Chiusi per ferie dal 1 al 15 agosto.

Allora rimani in stretto contatto: da settembre scattano GRANDIOSE iniziative!

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tales (vari)	telef.
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship acad.	25.000
King quest IV	19.000
Manhunter N.Y.	19.000
Pool of radiance	20.000
Space quest (vari)	telef.
Ultima (vari)	telef.

AMIGA

Airborne ranger	59.000
Bal. power 1990	49.000
Battlehawks	29.000
Bio challenge	39.000
Cosmic pirate IT.	39.000
Deja vu II	49.000
Dragon's lair1mb	75.000
Dragon ninja	39.000
Forgotten worlds	25.000
Fire brigade	85.000
F16 Combat pilot	telef.
Grand prix circuit	telef.
G. monster slam	29.000
Gunship	59.000
Hawkeye	49.000
Kick off	29.000
Last inca	59.000
Lord...rising sun	69.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Populous	55.000
Data disk	telef.
Powerdrome	telef.
Real ghostbuster	49.000
Red heat Danko	29.000
Renegade	39.000
Run the gauntlet	39.000
Scenery#9,Hawaiiantel.	
Silk worm	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Test drive II	telef.
Scenery disks	telef.
Tom & Jerry	29.000
Virus Killer (ITA)	29.000
Voyager	39.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken ITA	tel.

Tony Severa hint disks:

Heroes of lance	*29.000*
Leisure s. Larry	*19.000*
Bard's tale	*29.000*
Nuovi titoli per grafica, animazione ecc.	*telef.*

MS-DOS 5"

Add: Hillsfar	59.000
Abram battletank	59.000
Adv.constr.set	25.000
Battlechess	59.000
Earl w.baseball	25.000
Ferrari F1	telef.
F19 Stealth figh.	79.000
Genghis Kan	99.000
Grand prix circuit	59.000
Journey...earth	29.000
Lord of conquest	25.000
Millennium 2.2	49.000
Sex vixen..space	69.000
Test drive II	telef.
Wasteland	59.000
Versioni su 3"	*telef.*

MS-DOS 3" & 5"

Battlehawks	39.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Millionaire II	79.000
Rocket Ranger	59.000
4 soccer simul.	29.000
688 Attack Sub	69.000

ATARI ST

Archipelagos	69.000
Barbarian II	39.000
Battlehawks	39.000
Bio challenge	39.000
Cosmic pirate IT.	39.000
Dragon's lair	telef.
Ferrari F1	telef.
Forgotten worlds	29.000
Journey..earth	29.000
Manhunter N.Y.	59.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Populous	55.000
Red heat Danko	39.000
Rocket ranger	telef.
Vindicators	25.000
Voyager	39.000

Ricco assortimento per tutti gli 8 bit, Apple, Mac e tanti, tanti accessori per il tuo computer!!

ORA APERTI AL PUBBLICO

Invia **subito** il buono d'ordine e riceverai insieme alla merce uno **speciale aggiornamento** con **tantissime offerte a prezzi incredibili!**

Non perdere la stagione dei veri affari!

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

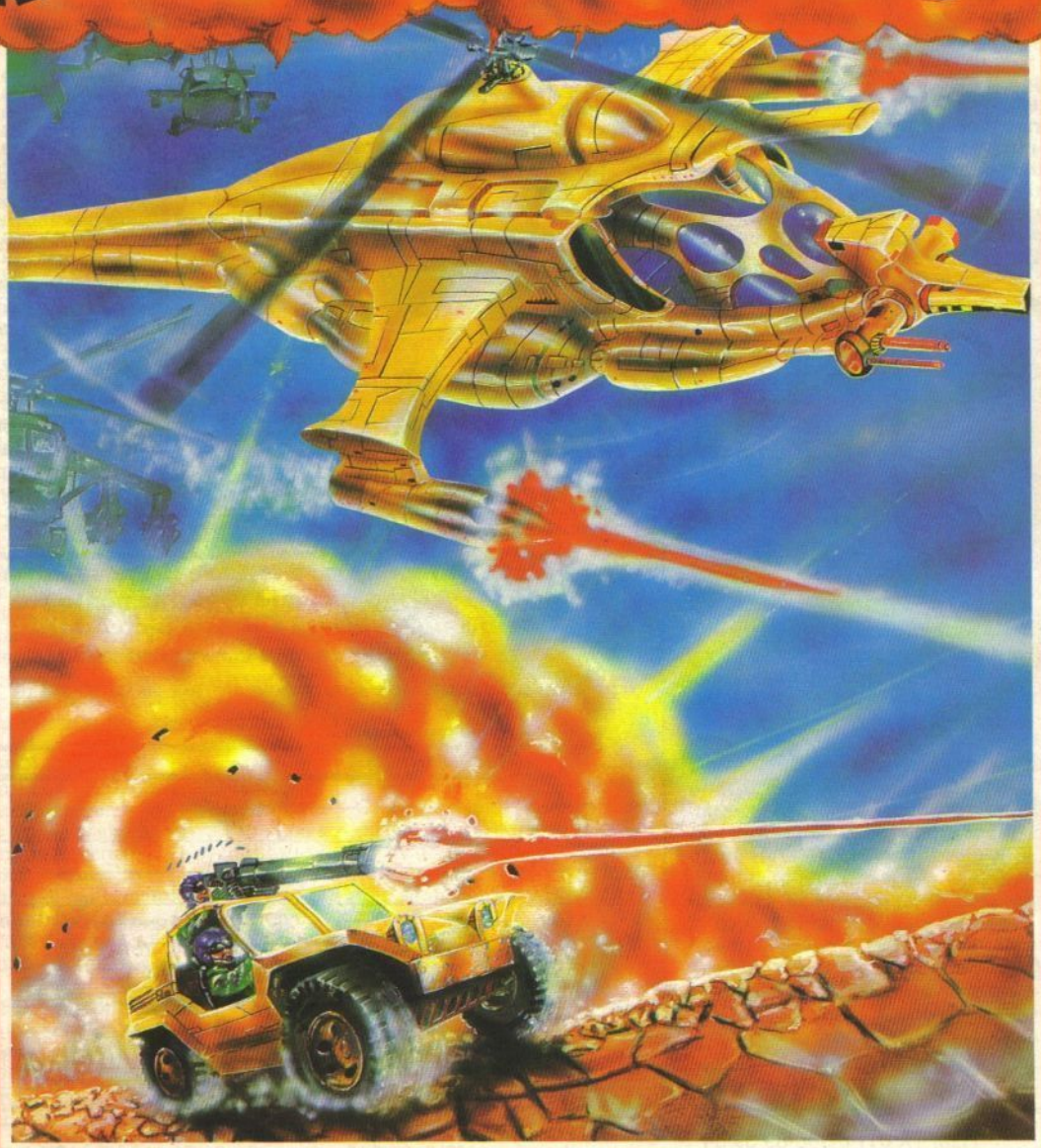
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Virgin Games

PRESENTS

SILK WORM



http://www.old-computer-mags.com/

MO LTD. PRODUCED BY THE SALES CURVE LTD. PROGRAMMED BY RAND

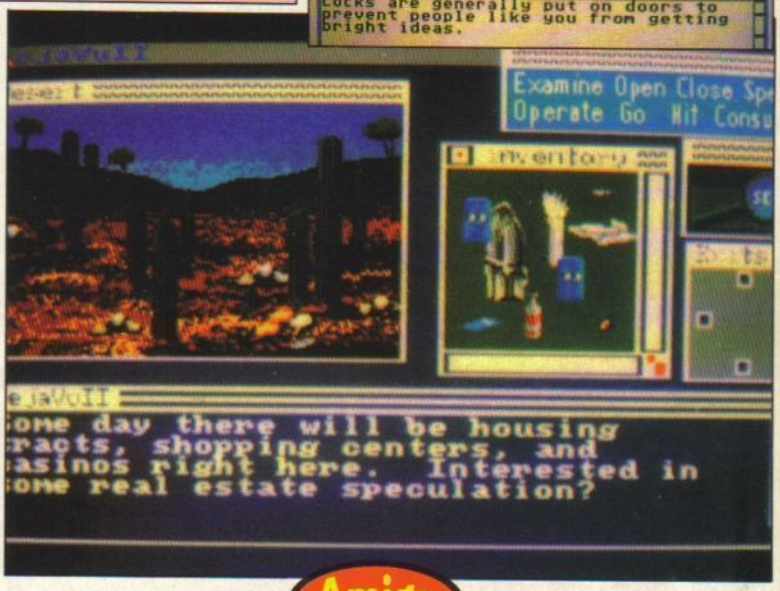
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

DEJA VU II

Lost in Las Vegas

ICOM, per Amiga



Il lavoro di Investigatore Privato è proprio un lavoro pulcioso, e aveva ragione Vostra madre quando ve lo diceva. Ah il buon caro sipirito ottimistà della madri si fa sentire nelle cose migliori! Ecco che allora la 'gufata' materna si mette al lavoro, e voi vi svegliate in un lurido bagno in un alberghetto di infimo ordine in quel di Las Vegas con un nocciolo sulla zucca pelosa che portate sul collo, grosso come una palla da biliardo. Come se non bastasse, questo incotro tra la vostra scatola cranica e qualcosa che non era gommapiuma, vi ha causato, oltre una paurosa emicrania per cui non basterebbe un tir di Aspirina, un amnesia parziale per cui non riuscite a ricordare niente se non alcuni dettagli di ciò che è accaduto. Frungando così tra i vostri lobuli celebrali ancora in sobbuglio scoprite di avere un impegno e questa non è una gita di piacere; dovete trovare entro sette giorni, ben 100.000 dollari da restituire ad un boss di nome Tony Malone. Uscendo dal Bath (bagno) incontrate un tizio la cui faccia non starebbe bene nemmeno su un cane, che vi informa che oltre al compitino a casa che vi ha appioppato il caro Malone verrete anche tenuti d'occhio e seguiti passo passo da questo boy modello-maritino-ideale. Da ora in avanti le danze le portate voi, e non è facile tenere il ritmo credetemi. Gioronzolate per Las Vegas che però non è proprio quella di oggi, negli anni trenta molti quartieri erano ancora deserto in cui un tipino come voi può perdersi facilmente se non si ingegna a fare uno scrabocchio di mappa. I personaggi che incontrerete sono molto succulenti percui vi consiglio di imbastire un dialogo con ognuno, se poi il bimbo o la bimba non reagisce positivamente al vostro fascino allora potete sempre decidere di cambiarli l'architettura della facciata e ristrutturagli gli zigomi. Non dimenticate che prima di intraprendere questa vita da vecchia poltrona facevate il pugile.

Amiga

DEJAVU II, degno anzi 'degnissimo' discendente di DEJAVU I, è un gioco bellissimo — il problema delle adventure è sempre stato quello, almeno per le persone che non hanno un traduttore simultaneo impiantato nella materia grigia, quello della lingua. Anche le adventure grafiche infatti hanno una componete testuale alla quale bisogna rispondere a tono con lunghe sequenze di parolone inglesi. DEJAVU II: Lost in Las Vegas **no, l'interazione con le finestre grafiche è totale. Intendo dire quindi che non dovete digitare nessun comando dovete solo limitarvi a fare scorrere la pallina del mouse sul tavolo e prendere, lasciare, usare, aprire, parlare, picchiare e combinare tra di loro questo comandi elementari in modo da crearne di complessi. Selezionate l'oggetto nella finestra grafica principale, che come le icone del WB altera i sui colori, poi selezionate il verbo che intendete applicare su quell'oggetto e aspettate il responso del sistema. Prendere gli oggetti è ancora più facile, si seleziona l'oggetto e lo si sposta nella finestra degli oggetti in vostro possesso; è lapalissiano che se cercate di ficcarvi in tasca una poltrona o un treno la cosa non avrà esito positivo. Le finestre, come tutte le finestre, meno quelle di casa percui vi invito a non farlo, si possono spostare a vostro piacimento per creare un layout di screen — come sono poligotta o piè-di-grotta come dice un mio carissimo amico — che più vi si addice. Ovviamente le schermate non sono in modo HAM e non fanno un uso strabiliante dei colori, ma l'effetto è più che valido, il sonoro con effetti FX è buono e vi fa sentire molto dentro il gioco. La confezione con la faccia di Humphry, o di uno che gli assomiglia come suo fratello gemello, stampigliata in rilievo su un foglio di plastica è lodevole. Il manuale in English non dà alcuna spiegazione sull'antefatto, anche perché altrimenti non si capirebbe dove starebbe il vuoto di memoria, vi aiuta però a comprendere il funzinamento del gioco e dell'interfaccia utente. Una cosa interessante è la possibilita di acquistare dalla ICOM stessa una copia di Back-up del programma utilizzando il codice dell'originale. In globale quindi un gioco da tenere in considerazione per gli acquisti estivi, ma solo per le giornate di pioggia mi raccomando — oltre al computer la vita dà molte altre soddisfazioni, ricordatelo!!!**

Globale 90%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Manhunter - New York

Sierra On Line, per ST e Amiga

Chi ha detto che le avventure della **Sierra** sono sempre le solite? Con questo nuovo prodotto, la software house americana e montana ha dimostrato come si possa realizzare un'avventura interessante guidata esclusivamente dal mouse. Non mancano le scene arcade e qualche minima richiesta testuale, ma *Manhunter* resta un prodotto **Sierra** fuori dalle regole. E ne vale la pena.

Difficile la vita a New York, soprattutto nel 2004, quando sono gli Orb a guidare la vita degli uomini (mai sentito parlare di 1984 di George Orwell?) e la gente si sente costantemente osservata.
Due anni prima, gli Orb invasero la terra trasformando gli uomini in schiavi. Gli Orb installarono dei dischi speciali in ogni uomo e diedero la possibilità di circolare solo nel quartiere/isola di Manhattan.
Per fortuna i dischi erano difettosi e oltre a perdere i loro segnali nel sottosuolo, non permettevano l'identificazione del portatore.
Per rintracciare i possibili elementi sovversivi, gli Orb ingaggiarono alcuni umani come Manhunter e li dotarono di un MAD (Manhunter Assignment Device — Dispositivo d'idenficazione dei Cacciatori di uomini, una sorta di computer portatile). Il loro scopo era quello di rintracciare i sospetti, seguirli e segnalare le loro mosse agli Orb.
Oggi l'umanità è completamente soggiogata alle leggi degli alieni. E tu sei un Manhunter.
In una mattina nebbiosa un Orb si introduce nel tuo appartamento e ti ordina di investigare su una misteriosa esplosione avvenuta all'ospedale Bellevue. Dovrai segnalare qualsiasi scoperta — e gli Orb non accettano risposte negative, in nessun senso; per cui "al lavoro!".

IL MAD

All'inizio di ogni indagine consulterai il tuo MAD per rintracciare i sospetti. Il MAD li segue per tutta Manhattan servendosi di una vista in pianta per segnalare i loro movimenti.
Ogni luogo visitato viene contrassegnato e venite avvertiti in modo da potervi recare là servendovi di un sistema portatile di teletrasporto.
Ogni luogo è rappresentato in modo totalmente grafico, e gli indizi vengono scoperti e cercati con il mouse. Trovarli è semplice, anche se sono nascosti. Spostando il cursore sullo schermo vengono segnalati tutti i particolari degni di un'attenta osservazione.
Ogni indizio è un tassello di un'intero mosaico investigativo che si rivela mano a mano durante la partita dandovi l'impressione di vivere in un film giallo ambientato nel futuro. Tutti i nomi o le identità scoperte possono essere verificati attraverso una funzione INFO del vostro MAD computer.
Come nei precedenti giochi della Sierra ci sono delle scene animate nella maggior parte delle situazioni, rappresentate in modo umoristico, anche se alcune presentano delle sequenze piuttosto cruente se le cose dovessero andare storte. Sono presenti una funzione di SAVE/RESTORE e una funzione che permette di proseguire il gioco dopo un'eventuale sconfitta: questo per facilitare il gioco di lunga durata.
Le sezioni arcade non sono semplicissime, malgrado lo schema poco complesso, e in fondo non sono neppure necessarie.
Coloro che si dilettano in giochi con trame ed enigmi alla Agatha Christie dovrebbero apprezzare Manhunter — New York. I vari problemi sono impegnativi e le indagini sono intelligentemente collegate in modo da creare un'entusiasmante "avventura". Sfortunatamente non ci sono falsi indizi che possono aggiungere maggiore profondità e, sebbene questo sia molto vario, i luoghi non sono tanti — a conti fatti, meno di 20. Ma questo gioco potrà piacervi molto proprio per la sua diversità

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BLACK CAULDRON

Sierra On Line, per PC, ST e Amiga

Chi non ha visto "Taron e la Pentola Magica" potrà vivere le stesse emozioni del lungometraggio firmato Walt Disney attraverso quest'avventura firmata Sierra.

Taron è un giovane guardiano di porci, un orfanello preso in adozione già da piccolissimo, dotato però di una grande forza interiore: il suo sogno segreto è quello di diventare un grande guerriero.

La sua grande occasione arriva un po' per caso, come tutte le grandi occasioni, e precisamente quando il padre adottivo decide di svelargli il segreto della maialina Hen Wen: il mite animale, posto difronte a una bacinella d'acqua, è in grado di vedere nel futuro.

Così venite ad apprendere che il malvagio Re Horned è disposto a tutto pur di impossessarsi della maialina e scoprire così dove è tenuto nascosto il magico calderone nero.

Il vostro compito, come guardiano di porci, è quello di nascondere Hen Wen per evitare che venga catturata e permettere così al re di diventare il padrone del mondo ma, presi dalla sete d'eroismo, comincerete a dare la caccia al re.

Quest'avventura Sierra, programmata dagli stessi creatori della saga King's Quest, prevede l'incontro con tutti i personaggi che si vedono nel film: Gurgi, la principessa Eilonwy, le tre streghe, il re Horned e molti altri. Inoltre, per risolverla, potrete agire in due modi: seguire passo passo la trama del film o inventare situazioni nuove. Sembra che Black Caüldron, infatti, accetti più di una soluzione, e questo lo rende giocabile più volte.

Quest'avventura Sierra, studiata soprattutto per i ragazzi, non prevede nessun input di testo, ma semplicemente tre comandi: DO (fai), USE (usa) e LOOK (guarda).

Con il comando DO potrete fare tutto: aprire porte, prendere oggetti, parlare con i personaggi, interagire insomma con tutto quello che è intorno a voi. Con il comando LOOK potrete osservare meglio le cose che vi stanno intorno o gli oggetti che selezionate dall'inventario, e con il comando USE sarete in grado di utilizzare gli oggetti che avete.

Questo rende Black Cauldron un'avventura semplice che piacerà a molti, soprattutto a chi non ha grande confidenza con l'inglese o dimestichezza con le avventure.

E' adattissimo ai papà che vogliono giocare con i figli perché non è né troppo facile, né troppo difficile, si può risolvere in modi diversi e contiene delle sezioni arcade (si fa per dire!).

Riuscirete mai a far cadere Re Horned dentro al pentolone nero (il solo modo per distruggerlo) e divenire un grande guerriero?

ST

Non vincerà sicuramente nessun premio per la grafica, ma riesce a creare una realistica, sebbene semplicistica, atmosfera della metropoli oppressa e minacciosa. Il fatto che sia distribuito su 5 dischetti nasconde la natura limitata del gioco.

Globale 80%

Amiga

Come per tutti gli altri giochi Sierra, anche questo rispetta totalmente la grafica e il sonoro del PC, e non è un pregio. Secondo noi la Sierra ha trovato il sistema di caricare sull'AMIGA un emulatore PC capace di far girare su questa macchina i giochi! Eh, eh, eh...

Globale 80%

PC ST Amiga

Abbiamo unito i tre commenti perché, come ben sapete, le avventure grafiche Sierra non differiscono minimamente tra versioni diverse. I soliti beep, din, buzzz, del sonoro e i soliti sprite semoventi. I soliti screen e le medesime confezioni. Tutto come al solito insomma. L'ideale per chi apprezza le avventure 3D Sierra e, ripeto, per chi ama le avventure non troppo... avventurose.

Una nota critica va alle parti arcade: sono difficili e sempre inutili allo scopo del gioco, come in Manhunter e simili. Dovrebbero evitarle, secondo me. Poi almeno fossero belle...

Globale 75%

"...riesce a creare una realistica, sebbene semplicistica, atmosfera della metropoli oppressa e minacciosa."

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

DATA EAST

Imagine

...the name of the game®

COMMODORE 64
SPECTRUM

AMIGA
ATARI ST

Distribuzione in Italia da LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21.22.55

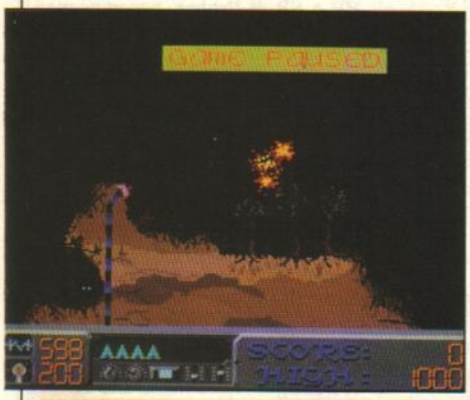
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

RAIDER

Impressions, per Amiga

Siete alla guida della navicella Raider, una navicella estremamente manovrabile e armata di cannone laser.
Dopo aver definito il sistema di controllo (semplicemente ridefinendo i tasti) vi trovate con la vostra astronave lasciata in caduta libera sulla superficie di un pianeta dove bisogna trovare una capsula resa invisibile da una serie di unità elettroniche armate, che dobbiamo distruggere se vogliamo vedere dove è nascosta la capsula.
La nostra astronave è in grado di ruotare su se stessa e una volta messa nella direzione desiderata basta azionare i motori per farla muovere sui cieli del pianeta; se incontrate una torretta nemica è possibile distruggerla per mezzo del vostro cannone laser.
Abbiamo inoltre a disposizione una barriera energetica per proteggerci dai colpi nemici ed un raggio trattore per attirare la capsula una volta trovata.
Dopo aver raccolto quattro capsule, la nostra astronave viene trasportata in una centrale elettrica dove dobbiamo piazzare, entro un tempo limite, le quattro capsule raccolte.
Dopo aver piazzato le capsule dobbiamo scappare prima di rimanere coinvolti in una tragica esplosione.
Una volta finita questa fase abbiamo finito un livello e ci viene data una Password per il livello successivo.
Durante il gioco abbiamo una quantità limitata di energia che una volta terminata implica la nostra caduta sulla superficie del pianeta.
Ogni volta terminato un livello veniamo trasportati su di un'altro pianeta dove oltre alla grafica cambiano le condizioni gravitazionali, atmosferiche e di visibilità.
Durante il gioco la grafica è molto semplice e povera di colori; gli sprite sembrano fatti su un computer a 8-bit a causa della loro pessima definizione e della loro quasi completa assenza di colori.
La colonna sonora iniziale sembra adatta ad un film di Dario Argento ma è comunque di scarsa qualità mentre quei due o tre effetti sonori del gioco dovrebbero essere campionati.
L'unica cosa in cui il gioco sembra ottimo è lo scrolling; infatti quest'ultimo è fluidissimo anche se bisogna tener conto che lo sprite principale non si sposta mai dal centro dello schermo e crea di conseguenza meno problemi allo scrolling stesso.
Questo Raider è troppo povero per meritare di stare su un computer a 16-bit; grafica scarsa, sonoro scarso e schema di gioco per niente migliorato rispetto al vecchio Thrust fanno di Raider un gioco che può divertire solo qualche nostalgico del sopracitato Thrust.
Se avesse avuto qualche innovazione come armi extra e grafica di alto livello, Raider sarabbe potuto essere un buon rifacimento come lo sono stati Arkanoid, o per citare degli esempi più attuali, Blasteroids e The Deep.
Quindi per fare una battuta scontata si può dire che questo Raider fa una leggera impressione (se non l'avete capita leggetevi il nome della Software House).



Amiga

Globale 37%

RAFFLES

The Edge, per ST e Amiga

La vita dei cleptomani non è poi tanto semplice e a volte è molto, molto imbarazzante (noi ne abbiamo avuti qui in redazione, con i giochi che spariscono...), e così qualcuno ha pensato di tirarne fuori un gioco. Sull'orma di Inside Outing creato per gli 8 bit, ecco Raffles.
Il vecchio Lord Crutcher, che non si fida troppo della moglie, decide di nascondere tutti i suoi averi. E, dopo la sua morte, l'avida vedova (carino il bisticcio, no?) Crutcher decide di assumere un ladro di professione perché recuperi tutti gli oggetti di valore e un diamante inestimabile.
E così, fra canarini affamatissimi (forse spiriti del Lord?) e toponi mutanti, dovrete cercare di recuperare l'oggetto prezioso muovendo, spostanto o sovrapponendo armadi, sedie, piante, tavoli, e tutto quello che c'è in ogni stanza vista in 3D.
Sullo stile di arcade come Knight Lore, Raffles interesserà probabilmente solo gli ex 8 bittiani amanti di questo gioco. Ben programmato, è poco intrigante da giocare. Probabilmente rubare non è tanto divertente come sembra.

Amiga

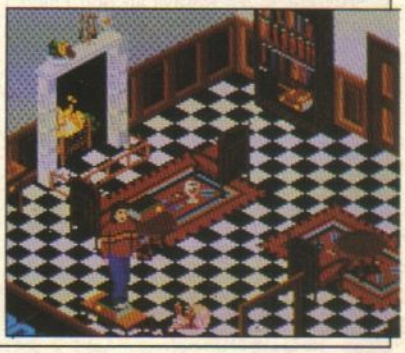
Tutto è molto dettagliato: oggetti, mobili, quadri, tappeti, ogni cosa è curata, ogni oggetto è colorato e in generale la grafica è molto accattivante. Il personaggio sembra più uno studente liceale che un ladro e gli animali di casa (quelli che vi tormentano durante il gioco) sono troppo pretestuali. Qualche effetto e una colonna sonora piuttosto noiosa non servono a renderlo più interessante.

Globale 60%

ST

Il commento ST vale anche per la versione Amiga. Niente da aggiungere, né da dividere. (E adesso spogliatili... ehm; NdDE).

Globale 65%



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PROPHECY

Sierra/Activision, per PC

Fu un urlo intenso e vibrante. Lacerò a lungo l'aria prima di spegnersi in una miriade di echi che si rafforzavano a vicenda cedendo il posto a un silenzio terribile. Prithee si svegliò di scatto con quel suono ancora nelle orecchie. Cos'era stato? Doveva scoprirlo subito. Silenziosamente si alzò dal letto e si rivestì. Prendendo un paio di spessi guanti e un piccolo scudo uscì a cauti passi dalla casupola, raggiungendo l'incrocio come un'ombra furtiva. Appena fece capolino dai cespugli rimase paralizzata dall'orrore: davanti a lei due mostriciattoli verdi ballavano vicino a quello che sembrava un cadavere. Soffocò l'urlo che stava per lanciare e impugnò saldamente lo stiletto con la destra, lanciandosi subito dopo contro quei due esserini. L'effetto della sua carica fu devastante: con un colpo fulminò il primo dei due, e stordì il secondo calandogli sulla testa lo scudo con tutta la sua forza. Ci fu un'altro balenio dello stiletto e poi tutto fu pace. I suoi occhi color cobalto si velarono di preoccupazione quando si chinò sull'uomo.

Era Newell, e respirava ancora! Patetici rantoli uscirono dalla sua gola senza riuscire ad articolare alcuna parola, mentre metteva qualcosa nella mano della ragazza. Pochi secondi dopo il suo corpo si irrigidì: Newell era morto, e Prithee pianse amare lacrime sul cadavere del suo amico.

Quando si riscosse provò a guardare in giro, ma soltanto scene di morte accolsero il suo sguardo: la popolazione di CrissCross era stata distrutta.

Ormai la tempesta emotiva era passata e il suo profondo dolore si era tramutato in una ferma determinazione. Nella sinistra teneva ancora l'oggetto che le aveva dato Newell: un simbolo di Jed. Alzò la mano destra e guardò lo stiletto, la cui lama mandò un vivido bagliore di raggi lunari.

La luna, pensò, la sorella del sole.

Presto i loro raggi congiunti avrebbero illuminato un mondo libero.

E mentre la brezza notturna le fasciava morbidamente i capelli si incamminò a lunghe falcate verso il suo destino.

La prossima mossa tocca a voi: vi piace questa eroina? Se la risposta è sì, il minimo che potete fare è prenderne a cuore la missione. Per saperne di più varchiamo con passo deciso il limite del tempo e ascoltiamo le parole di un antico saggio:

"Jed dormiva beato e sereno
sotto un albero a stomaco pieno,
ma si frammise la gravità
tra lui e il sonno dell'onestà.
Cadde un'arancia sulla sua testa
e la sua mente subito fu desta
piena d'ardore e di eroiche brame
di scacciare l'impero dal reame.
Il suo verbo tosto si diffuse
e molte menti alla sua accluse,
ma era l'impero una potenza
che non indugiava in sonnolenza:
essi fuer perseguitati
e molti di loro trucidati.
Ma è l'idea imperitura
finché la fiamma del cor dura
e un sacerdote d'abbazia
ebbe nel sonno la Profezia:
un eroe arriverà
e pace e giustizia riporterà."

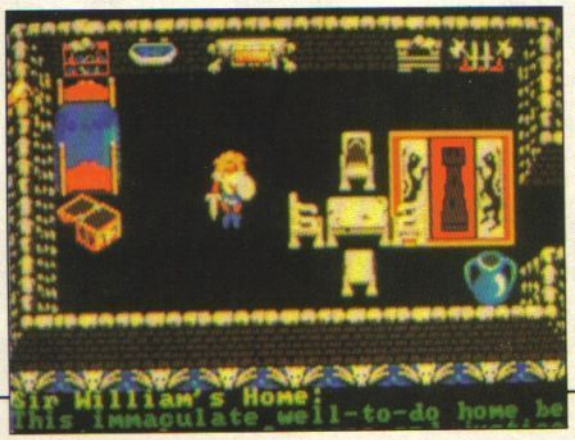
Diceva bene il saggio, ma diceva anche facile. Essere eroi è sempre scomodo, e stavolta si tratta addirittura di vedersela da soli contro un intero esercito imperiale le cui file annoverano ogni sorta di creature demoniache. L'avventura di Prithee inizia a CrissCross, nel momento in cui viene strappata a Morfeo dalle urla dei suoi compaesani. Sa di doverli vendicare distruggendo l'impero ma non come, ed è proprio qui che entrate in scena voi: il vostro compito sarà guidarla in modo da scoprire come sconfiggere l'impero facendo così avverare l'antica Profezia. Prithee viene gestita nel tipico sistema dei giochi di ruolo, con una videata che ne evidenzia tutte le caratteristiche e con le sezioni destinate agli oggetti, mentre l'azione è in puro stile arcade. La finestra sul mondo circostante occupa i due terzi superiori del video ed offre una visione aerea del panorama con tutti i personaggi visti di profilo.

In basso appare una descrizione del luogo e nella riga inferiore trovano posto gli HP e SP di Prithee, accompagnati eventualmente da altri dati come lo stato di avvelenamento o gli HP dei nemici. Le videate sono immobili e ogni volta che Prithee cammina fuori dallo schermo si ritrova in una differente locazione; ognuna di esse può ospitare personaggi variabili o fissi e anche dei forzieri.

Le posizioni di questi ultimi sono sempre fisse mentre ben di rado lo è il relativo contenuto, sempre ristretto a una certa quantità d'oro e ad un eventuale oggetto. Gli oggetti sono molto importanti perché questa definizione include anche armi e armature; siccome l'equipaggiamento iniziale di Prithee è scarsino vi consiglio caldamente uno scassinamento generale di forzieri nelle prime battute della partita.

Dedicati agli oggetti vi sono due schermi, uno riservato all'inventario e l'altro per l'equipaggiamento. Sono formalmente identici, con il primo che si limita a mostrarvi fino a quali inverosimili limiti potete sovraccaricare questa povera ragazza mentre il secondo serve a mettere in azione gli oggetti.

Potete averne non più di cinque in uso: uno per ogni mano, uno usato come armatura, uno come elmo e uno come guanti. Per equipaggiare Prithee vi basta puntare il cursore sull'oggetto che vi interessa e premere il tasto relativo all'uso che ne volete fare, rispettando la regola che vuole elmi, armature e guanti impiegati solo nelle loro tipiche funzioni mentre in mano potete tenere qualunque oggetto o arma che non appartenga alle tre classi



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

menzionate. Una singolarità di Prophecy sta nel poter usare due armi contemporaneamente, una per mano, a condizione che l'arma secondaria, tenuta nella mano sinistra, sia sufficientemente piccola. A seconda delle combinazioni di armi e armature i vostri potenziali di offesa e di difesa varieranno, e per trovare le combinazioni migliori basta consultare lo schermo dello stato di Prithee.
Il gioco è popolato da numerosi personaggi di circa trenta tipi diversi.
Ognuno di essi ha una certa reazione alla vostra comparsa, spaziante dalla disponibilità al dialogo all'attacco più feroce. E' sempre consigliabile un civile confronto dialettico piuttosto che un selvaggio scontro muscolare: le parole altrui potrebbero contenere qualcosa di interessante, senza contare che dopo il discorsetto potete ugualmente far fuori il vostro interlocutore (e vorreste essere nobili eroi?).
Per giunta, il dialogo con certi personaggi è addirittura indispensabile perché vi svela frammenti della vostra missione.
In conclusione è d'obbligo un discorsetto sulla magia.
Dalla presenza degli SP (punti spirituali) avrete dedotto che Prithee la conosce, e infatti può memorizzare fino a dieci incantesimi tra tutti quelli disponibili, elencati in fondo al manuale.
Premendo M accedete allo schermo delle magie che vi mostrerà dieci posizioni di memoria. Ora occorre sceglierne una e scrivere il nome di un incantesimo, eventualmente rimpiazzando con esso uno che non vi interessa.
Uscendo dallo schermo verrà subito memorizzato e premendo il tasto di funzione corrispondente (f1 per la posizione numero 1, f2 per la 2, e così via) lo lancerete, a condizione di avere abbastanza SP.
Se volete incrementarne la potenza è sufficiente aggiungere al nome alcuni prefissi che la moltiplicano per determinati fattori, allargando l'area di effetto e accrescendo il costo in SP. E adesso incominciamo a commentare.
Prophecy supporta le schede CGA, EGA e TGA ed è fornito sia su due due dischetti da 5,25" sia su uno da 3,5".
La veste grafica è piacevole e colorata, il manuale è a posto e il gioco non manca di suscitare interesse.
I progressi nel gioco e l'ampiezza paesaggistica tengono sveglia la vostra attenzione dandovi l'impressione di avere sottomano qualcosa che non si esaurisce in un pomeriggio. Purtroppo la giocabilità non è sempre al meglio perché quando appaiono altri personaggi i movimenti di Prithee rallentano proporzionalmente al numero di figure in movimento.
Altra magagna il sistema di salvataggio: ha il merito di essere veloce ma prevede solo un'unica posizione di salvataggio che per giunta riconfigura completamente il gioco.
Ne consegue che anche abortendo e ricaricando si riparte dall'ultima posizione salvata, rendendo tassativo giocare su una copia e proteggere gelosamente l'originale se si vuole avere la possibilità di ripartire da capo. Infine, l'inventario senza limiti di capacità è poco realistico (non credo che Prithee si possa immatricolare nella categoria autocarri) e il semplice modo testo delle videate sussidiarie forma un contrasto stridente con la pregevole grafica di gioco. Nonostante tutto penso che la Activision abbia svolto un buon lavoro realizzando un gioco di ruolo che non sfigura in confronto a quelli più rinomati della SSI. Nota finale: non è possibile determinare con certezza il sesso di Prithee. L'averla descritta come una ragazza è dovuto ad una interpretazione personale.

PC

Globale 80%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

QUATTRO CHIACCHIERE CON LA CAPCOM

(Captive Communications)

Da tempo la Captive Communications — meglio conosciuta come Capcom — attira l'attenzione di noi tutti, a causa del trambusto che si viene a creare tra le software house inglesi ogni qual volta si devono assegnare i diritti per la conversione di un loro coin op.
Robin Hogg e Dominic Handy sono andati direttamente alla U.S. Gold, attuale licenziataria inglese della Capcom, per dare un occhiata a due delle ultime conversioni che saranno probabilmente dei best seller...

Quando pensate alla Capcom, probabilmente pensate a Commando. Forse perché fu proprio questo prodotto che lanciò la compagnia Giapponese nel fiorente mercato del software per gli 8-bit nel lontano 85 — seguito a ruota dalla più imponente versione di Ghosts'n'Goblins all'inizio dell'86. Inoltre, fu grazie alla qualità di questi prodotti che la software house Elite diventò quella che è ora e che voi ben conoscete. Nel 1987, la licenza dell'Elite con la Capcom terminò, e in puro stile Giapponese il gigante degli arcade si degnò di dare alla software house di Birmingham, la U.S. Gold, la possibilità di diventare ancora più popolare con una licenza di ben 10 coin op.

Il mal di testa per la Tiertex, Graham Lilley e Softworx — scrolling ad otto direzioni nel coin op di due anni fa chiamato Black Tiger

La Captive Communications, fondata dall'ex "giocattolaio" Kenzo Tsujimoto nel Giugno del 1983, è cresciuta notevolmente in questi anni — espandendosi dal piccolo inizio a Osaka in Giappone, ad uffici a Tokio e Hokkaido, e oltreoceano a Sunnyvale in California, dove le imponenti operazioni di marketing vengono condotte da Captain Commando.
Il team di sviluppo della Capcom è composto da 20 persone tra cui programmatori software, disegnatori dei personaggi, tecnici hardware e musicisti. La Capcom crede che i team di sviluppo separati siano diventati il loro simbolo — sperimentando per primi tecniche visive e sonore che si riflettono nei loro coin op. Sebbene la Capcom sia principalmente conosciuta per i suoi arcade di indubbia qualità, si interessa a tutti gli aspetti dell'industria del divertimento.
Con un tipico ragionamento alla Giapponese, vedono la propria compagnia come un albero con molte ramificazioni che lo rendono ampio e fruttuoso, ma che senza forti radici di sviluppo non potrebbe crescere ed espandersi. La Capcom non solo produce per altre industrie — Taito, Sega, Namco, Nintendo tra le altre — ma anche per il mercato dei giocattoli elettronici, giochi per TV e, ovviamente, il mercato degli home computer.
L'ultima creazione della Capcom (di cui vanno molto fieri) è il loro "terribile super chip". Dopo due anni e mezzo di ricerche hanno racchiuso la potenza di dieci normali schede da coin op in due microchip. Questo non solo rende più facile per la vostra sala giochi preferita cambiare i giochi nelle cabine (o console), ma significa anche che i giochi diventeranno in futuro sempre più potenti — con grafica a livelli di laser game e con un prezzo non più proibitivo.
La Capcom ha praticamente puntato il futuro della compagnia sui nuovi superchip — il costo per lo sviluppo è stato di cinque milioni e mezzo di sterline (poco meno di un miliardo e quattrocento milioni di lire) — ma sembra che siano stati ricompensati del rischio corso sin della prima produzione con il super sistema, Forgotten Worlds (uscito tra gli arcade circa otto mesi fa), convertito dalla U.S. Gold e recensito questo mese nelle pagine di TGM.
La U.S. Gold ha già venduto più di 250.000 copie dei precedenti cinque giochi su licenza Capcom (Bionic Commando, Side Arms, 1943, Street Fighter e Tiger Road), e spera di migliorare notevolmente i dati attuali con le vendite di Forgotten Worlds.
Attualmente il gioco sta ricevendo pareri più che favorevoli dal team di TGM (guardate la recensione dello scorso nu-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

mero) ma cosa c'è dietro tutto questo successo? Potrebbero essere gli innovativi soggetti dei loro giochi che hanno reso la Capcom così rinomata? Forgotten Worlds è qualcosa del genere...

L'imperatore Bios ha sguinzagliato un gruppo di otto forze del male con l'unico scopo di distruggere ogni forma di civilizzazione esistente. Il paesaggio una volta bellissimo è diventato ora una landa desolata, le fattorie dove una volta si facevano pascolare i lama intergalattici sono diventate mondi dimenticati. Comunque, le menti ansiose di ottenere vendetta degli scampati al massacro hanno creato due super guerrieri che combatteranno al posto loro. Un terribile compito li aspetta: prima devono fronteggiarsi con tre semidei; il Drago Dorato, il Dio della Distruzione e il Paramecium.

Per ogni ondata di nemici distrutta si ottiene una piccola quantità di soldi che possono essere conservati e spesi in una delle numerose armerie che appaiono ad intervalli regolari.

Tutte le versioni su computer permettono a due giocatori di prendere parte simultaneamente all'azione, creando un'atmosfera molto appasionante. La U.S. Gold spera che questo gioco possa seguire il successo di Bionic Commando e diventare il gioco Capcom più venduto (attualmente Bionic Commando ha venduto circa 70.000 copie).

A seguire in Agosto dovrebbe essere Black Tiger. L'uscita di questo gioco era stata originariamente prevista per l'Ottobre scorso, ma a causa di varie problemi con i programmatori non è ancora apparso sui nostri monitor — nonostante che la prima apparizione tra i coin op sia stata circa due anni fa.

La U.S. Gold sta evitando la maggior parte dei problemi dividendo il progetto fra tre differenti team di programmatori: Tiertex (Spectrum e Amstrad), Graham Lilley (ST e Amiga) e Softworx (C64). Come Bionic Commando, Black Tiger usa uno scrolling ad otto direzioni, e come un eroe vestito di armatura esplorate una moltitudine di piattaforme in un mondo mistico (ombre di Ghosts'n'Goblins?). Come in Forgotten Worlds, tre draghi demoniaci stanno causando confusione completa, ed è compito vostro e della vostra spada di ammazzare i mostri prima che prendano parte ad una cena a base di utenti e chip!

Parlare di chip ci porta a Strider, la seconda release della Capcom che utilizza i rivoluzionari super chip. Strider sta attualmente spazzando via la concorrenza dalle sale giochi già da tre mesi. Comunque, dovrete aspettare fino a Settembre per la versione su computer.

La Capcom ovviamente non prende parte alla Glasnost di Gorbachov: Strider vi scarica armati solo di una spada nel bel mezzo della Russia con il compito di infiltrarsi nell'Armata Rossa e rubare i loro piani per la dominazione della terra. Essendo un agente segreto super allenato, siete molto mobili — triplo salto mortale all'indietro su agenti del KGB che vi stanno alle costole e mostruosi robot sono all'ordine del giorno. Le capacità visive e l'impressionante accompagnamento sonoro stanno già rendendo Strider IL platform game (da cercare e giocare a tutti i costi) del momento.

Tutte le versioni su computer sono state affidate alle persone che ci hanno portato Thunder Blade, la Tiertex di Manchester.

Per ultimo arriva Ghouls'n'Ghosts, l'attesissimo seguito di Ghosts'n'Goblins. I programmatori della Software Creations, autori di Bionic Commando, Bubble Bobble e Led Storm, sono stati scelti per convertire lo stupefacente coin op — speriamo che le capacità degli home computer possano rendere giustizia a questo arcade anch'esso basato sui super chip.

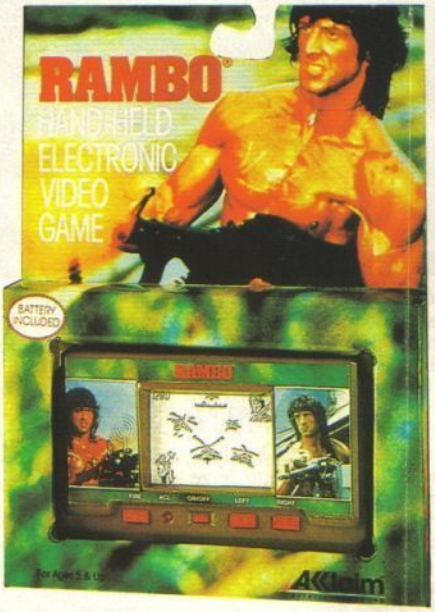
Spazzando via la concorrenza, Strider, a sinistra e sotto, promette di essere un altro successo per la Capcom sugli home computer, e chi riesce ad aspettare Ghouls'n'Ghosts (di cui trovate il poster dell'arcade più in basso)?

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

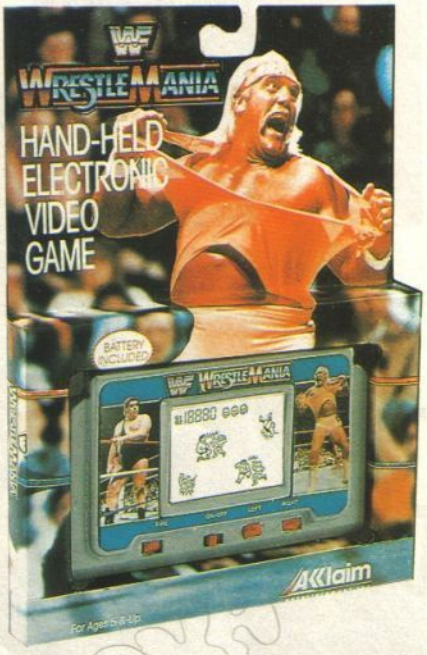
1 RAMBO

Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!



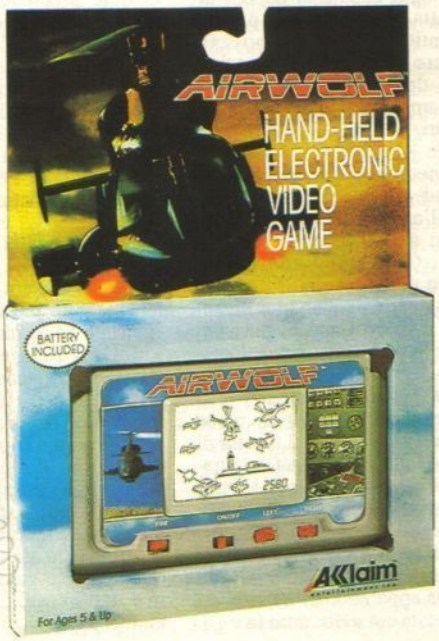
3 WRESTLEMANIA

Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perchè non smetteranno mai di sfidarsi!



2 AIRWOLF

Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



METTITI IN TASCA UN AMICO!

Gli scacciapensieri ACCLAIM non ti deluderanno mai.

LEADER

DISTRIBUZIONE

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TGM TIPS

R-TYPE (Electric Dreams/ST)

Digitate il seguente listato, inserite il disco A di R-Type nel drive e date il RUN. Le linee 1080 e 1090 sono opzionali: la 1080 da vite infinite, mentre la 1090 non vi fa perdere le armi aggiuntive collezionate quando morite.

```
1000 REM ** R-TYPE MEGACHEAT **
1010 ADDR=&H7FD00
1020 DEF SEG=0: REM SOLO PER LE VERSIONI VECCHIE DEL BASIC
1030 FOR F=0 TO 37 STEP 2
1040 READ W$: POKE ADDR F,VAL("&H"+W$)
1050 NEXT F
1060 A$="RTYPE.DAT"
1070 BLOAD A$,&H500001080 POKE &H50F5E,&H6026
1090 POKE &H50EDA,&H6000: POKE &H50EDC,&H82
1110 CALL ADDR
1120 DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,46FC,2700
1130 DATA 41F8,0400,43F9,0005,0000,203C
1140 DATA 0000,55FA,20D9,51C8,FFFC,4EF8,0408
1150 CHEAT=&H50000
1160 CALL CHEAT
```

GRAFICA IN FORMATO IFF (Amiga)

Molti giochi utilizzano come fondale delle schermate create con utility come il DELUXE PAINT o il PHOTON PAINT, che creano i file in formato IFF. A volte nel gioco "definitivo" i files contenenti questi dati rimangono come erano in origine (non vengono codificati) e quindi è possibile realizzare il processo inverso: trasportare i file-schermate dal gioco al programma grafico.
Alcuni di questi giochi sono: AARGH!, DRUID II, WESTERN GAMES, MOTOR MASSACRE e JOAN OF ARC.
In questi file si può trovare di tutto, dalle schermate di fondale agli sprite del gioco.
Quindi se ve ne intendete di grafica potete creare delle versioni "personalizzate" dei vostri giochi preferiti.
Alessandro "F104" Melazzoni

trentaduebit

Computer & Programmi

ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER

ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA

APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP

Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ABBIAMO QUASI TUTTO PER TUTTI

UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO

Tel. 02/323492 solo per negozio e informazioni relative acquisti in Milano direttamente in sede

Tel. 02/33000036 per ordinazioni da tutta Italia

Fax 02/33000035 in funzione 24 ore su 24

BBS MODEM 02/3270226 (banca dati) al pomeriggio dopo le 13 fino al mattino successivo

NEWEL

Aperto al pubblico:
nei giorni feriali dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.00
e il sabato dalle 9.30 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 - CHIUSO IL LUNEDI'

FRAMMER

Digitalizzatore video a colori in tempo reale per la serie AMIGA che vi permette di digitalizzare a colori qualsiasi immagine da una sorgente video PAL a colori, come una telecamera o un videoregistratore. Il Frammer è provvisto di un bypass per il monitor che permette di visualizzare sul monitor dell'Amiga il segnale da digitalizzare. Regolazioni del colore, del contrasto e della luminosità permettono di ottenere l'immagine migliore. Il Frammer può visualizzare immagini in movimento a un ritmo di 50 al secondo.

Lit. 1.399.000

AMIGA MODEM 2400 PAK

Modem dedicato per A500 - A1000 - A2000 esterno 300, 1200, 2400 baud (V21 - 22 - 22 bis). Autodial, autoanswer, Hayes compatibile, completo di software e cavo di connessione al computer (disponibili altre versioni, 300/1200 e 300/1200 - 1200/75 Videotel).

L. 339.000

MINIGEN/PAL GENLOK

AMI-GEN una grande novità per professionisti ed entusiasti, per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi come TV-text, Pro video e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare.

L. 350.000/390.000

VIDEON II
In esclusiva per la Lombardia per AMIGA 500/1000/2000

La nuova versione del famosissimo digitalizzatore a colori, in quasi tempo reale dotato di un nuovo software con notevolissime possibilità grafiche, finalmente a colori senza filtri, le tue immagini digitalizzate ad un prezzo accessibile.
Ricorda che in Lombradia solo Newel è autorizzato alla distribuzione e pertanto richiedi la garanzia Newel anche se lo acquisti presso i rivenditori, in quanto solo così avrai diritto a 12 mesi + 3 di GARANZIA TOTALE.

Lit. 420.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano.

L. 23.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE ORIGINALI

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero.

L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne che esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano.

L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

HARD DISK CARD

Partizionabili AMIGA DOS - MS DOS, nuove schede per possessori JANUS XT - 30 mls RLL. Basso assorbimento - 20/30/40 Mb.

A partire da Lit. 599.000

SONO DISPONIBILI I NUOVI AMSTRAD serie 2000 - 2286 - 2386

RIVENDITORE AUTORIZZATO SETTORE BUSINNES AMSTRAD (GARANZIA SANIGAR)

TASTIERA MIDI PER AMIGA

YAMAHA + INTERFACCIA MIDI PROF.
L. 250.000

REALTIME GRABBER AMIGA

Digitalizzatore in tempo reale, in b/n per digitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi fonte video senza bisogno di avere un fermo immagine, risultati eccezionali a livello fotografico.
Predisposto per lo splitter (vedi sotto).

L. 599.000

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB/PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digi View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari.

OFFERTA!!! L. 249.000

AMIGA EPROM PROGRAMMER

Nuovo programmatore di eprom per Amiga, si collega semplicemente alla porta parallela dell'Amiga e permette di programmare tutte le EPROM dalle 2716 alle 27512 e 27011, il tutto copleto di software di gestione con lettura, scrittura e verifica delle EPROM, molte opzioni come prog. veloce tramite algoritmi, ecc. Semplice da usare completo di istruzioni per l'uso.

L. 229.000

ESPANSIONI DI MEMORIA AMIGA

A501 Espansione originale Commodore che porta a 1 Mb il tuo A500.

L. 319.000

AMIGA PROFEX espansione esterna da 2 Mb, autoconfigurante, swich on/off per A500

L. 1.290.000

AMIGA 1000 RAM, Espansione da 2 Mb per A1000 esterna autoconfigurante

L. 1.290.000

AMIGA 2000 RAM, Espansione interna da 2 Mb originale Commodore.

L. Telefonare

Tutte le espansioni sono fornite complete di chip ram e garanzia 12 mesi!!!

LATTICE 5.0

Originale per Amiga

L. 499.000

OFFERTA!!!

AT 286 12 MHz 1 Mb RAM (espandibile 4 Mb)
Scheda RS23 - Parallela
Scheda video CGA + Hercules
Hard Disk 30 Mb - Disk 5"1/4 - 1.2 Mb
Tastiera estesa DOS - GW BASIC e manuali
GARANZIA 12 MESI

Lit. 2.890.000

AMIGA FAX

Straordinario FAX per Amiga, permette di inviare e di ricevere segnali fax, cartine, ecc. Completo di hardware di gestione, disco & manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema.

RADIOAMATORIALE!!! Lit. 199.000

CMI ACCELLERATOR BOARD

Scheda accelleratrice per Amiga 500/1000/2000 raddoppia la velocità del tuo Amiga portandola a 16 Mhz, molto utile per chi usa programmi grafici con VIDEOSCAPE, SCULPT, VIDEO EFFECT, PRO VIDEO e molti altri, predisposto per coprocessore matematico 68881.
Metti il turbo al tuo Amiga!

L. 499.000

CMI COPROCESSOR - 68881

L. 299.000

HARD DISK ESTERNO 20 Mb per Amiga 500

in offerta L. 990.000

HARD DISK AMIGA CARD 20 Mb per Amiga 2000

L. 990.000

GVP HARD DISK con Autoboot per Amiga 500 (Fast File System DNA)

L. call.

GVP HARD DISK con Autoboot 20 Mb con controller (Fast File SystemDNA)

L. 1.390.000

GVP HARD DISK con Autoboot 40 Mb con controller (Fast File System DNA)

L. 1.690.000

GVP HARD DISK con Autoboot Hard Quantum 45 Mb 11 ms. Espansione 2 Mb (Prodrive)

L. 2.890.000

HARD DISK per Amiga 2000 (Scheda) (con scheda XT-AT) partizionabili:

20 Mb	619.000
32 Mb	759.000
40 Mb	939.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA

Drive 3,5" esterno per Amiga Slimline passante L. 229.000

Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato L. 239.000

Drive 3,5" interno per A2000 NEC (Con viti ecc.) L. 179.000

Drive 5,25" esterno novità (Amigados + MS-DOS) L. 329.000

Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga + Emulator L. 249.000

Disponibili anche i nuovi AMIGA DRIVE Newel con display Trak

Interfaccia Midi Professionale per AMIGA L. 79.000

Pro Sound Designer GOLD Vers. Dig. Audiostereo!!! L. 169.000

Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 980.000

Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 1.750.000

Le schede sono complete di Disk Drive 5,25" e manuali + Software

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interrutore per selezionarlo. NOVITA' KICKSTART in ROM + Orologio per A1000 esterno (New!!!)

L. 119.000

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

E' IN ATTO LA GRANDE VENDITA PROMOZIONALE

10° ANNIVERSARIO NEWEL 1979/1989

APPROFITTATENE !!! - SCONTI DAL 10 AL 50%

ALCUNI ESEMPI:

EASY WIEW
Digitalizzatore AMIGA VIDEO Colori (Compatibile DIGIWIEW) con software italiano
Lit. 99.000

DIGITIZER PC
Come sopra per PC XT/AT
Lit. 249.000

SCANNER nni
Per ATARI ST e AMIGA
Lit. 699.000

MOTHER BOARD
Per AMIGA 20 cm
Lit. 39.000

DIGITALIZZATORE STEREO AUDIO PROSOUND
Per AMIGA e ATARI ST
Lit. 149.000

EASY SOUND
Digitalizzatore Audio per AMIGA 500/2000
Con Software in italiano
Lit. 99.000

AUDIO VIDEO
Digitalizzatore AUDIO e VIDEO (EASY WIEW + EASY SOUND)
Lit. 149.000

STARDOS
Velocizzatore per Disk Drive C64 1541/1571/OC118
Lit. 35.000

INTERFACCIA CENTRONIC COMMODORE
Per collegare qualsiasi stampante al C64
Lit. 99.000

CPM EMULATOR
Emulatore di CPM per Commodore C64
Lit. 69.000

DIGITALIZZATORE TEMPO REALE
Per C64
Lit. 150.000

AMIGA MULTIDRIVE
Drive 3"1/2 + 5"1/4 AMIGADOS/MSDOS
Per AMIGA 500/2000
Lit. 479.000

AMIGA MS DOS DRIVE 5"1/4
Con Emulator PC
Lit. 299.000

ATARI DRIVE (vedi pagina pubblicitaria)
In omaggio 2 Disk Programmi

SIMONS BASIC 64
Il favoloso Basic con manuali
Per C64 in italiano
Lit. 69.000

LETTORE DI CODICI A BARRE (NEW)
Per AMIGA e ATARI

NOVITA' PER C64
MK5 per C64
Con manuale in Italiano, IVA e trasporto compresi
Lit. 99.000
NEWEL è stato autorizzato alla traduzione del manuale in Italiano dal fabbricante

INOLTRE ORA E' DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA DI PRODOTTI DELLA DATEL LTD PER AMIGA E C64

HARD DISK ESTERNO (NEW)
Per portatili PPC AMSTRAD ultracompatto, ventilato, alimentazione professionale
32 Mb formattati
IVA Compresa Lit. 989.000

ATARI - ST
DRIVE 1Mb L. 290.000

Digitalizzatore video in tempo reale
L. 179.000

AMIGA MOVIOLA (NOVITA')
Eccezzionale novità, permette di rallentare un gioco fino a 100 a 0, per poter superare tutti gli ostacoli e capire con calma il gioco, molto utile anche per programmi grafici, animazioni, cad, ecc. Puoi variare la velocità di esecuzione, cartuccia completa di istr. italiano.
L. 59.000

STAMPANTI 80 COLONNE

Mannesmann MT - 81	340.000
Commodore MPS 1230	490.000
Star LC 10	440.000
Star LC 10 color	540.000
Star LC 24/10 24 aghi	860.000
Nec P 2200 24 aghi	879.000
Nec P6 Plus 24 aghi	1.690.000

NUOVO SERVIZIO PER I RIVENDITORI

E' POSSIBILE FISSARE VISITE PER ACQUISTI
IL LUNEDI' PREVIO APPUNTAMENTO TELEFONICO al N° 02/323492

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO

IN TUTTA ITALIA

CON POSTA O CORRIERE

IMPORT SOFTWARE ORIGINALE
PREZZI CONCORRENZIALI

CHIUSO PER FERIE
NEL MESE DI AGOSTO

NUOVISSIMO HARD DISK per AMIGA 500
Newel/Triangle da 20 e 40 Mb
SCSI AUTOBOOTING = (28 ns/18 ms)
Con 2 Mb opzionali di RAM
SOFTWARE accluso - WORKBENCH 1.3
Facile installazione - da 2 a 8 PARTIZIONI
Funziona con KIKSTART 1.2 e 1.3

20 Mb	Lit. 900.000 + IVA
40 Mb	Lit. 1.099.000 + IVA

GENISCAN
Finalmente il nuovo scanner per AMIGA 500/2000 e ATARI
Compatibile DELUXE PAINT
L. 450.000

EMULATOR 64 (FAVOLOSO!!!)
Trasforma il tuo AMIGA in un Commodore 64:

Per C64	Lit. 25.000
Per C64 II	Lit. 35.000

MODEM 64
Con Software 300 Baud
Lit. 49.000

A CASA TUA DIRETTAMENTE

02/33000036 da MARTEDI' a SABATO (vedi orari)
02/3270226 da MARTEDI' a VENERDI' al mattino

PREZZI CHIAVI IN MANO - 7 GIORNI DI PROVA - SODDISFATTI O RIMBORSATI

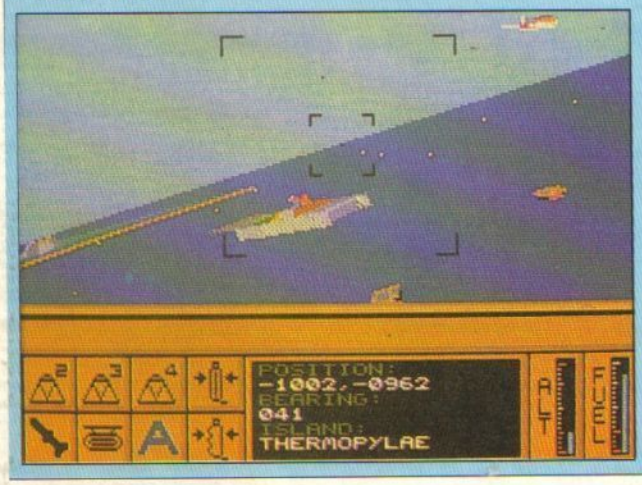
VENDITA RATEALE - BANCOMAT IN NEGOZIO

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

CARRIER COMMAND (Rainbird)

Mettete il gioco in pausa nello schermo di controllo principale, poi inserite: THE BEST IS YET TO BE (spazi compresi).
Il gioco dovrebbe riprendere automaticamente. A questo punto mettete nuovamente in pausa e premete + o - per selezionare l'invincibilità dei veicoli manta. Provate altri numeri del tastierino numerico quando siete in pausa, potrete venire completamente riforniti di fuel o qualsiasi cosa d'altro. Non molto preciso ma funzionante!

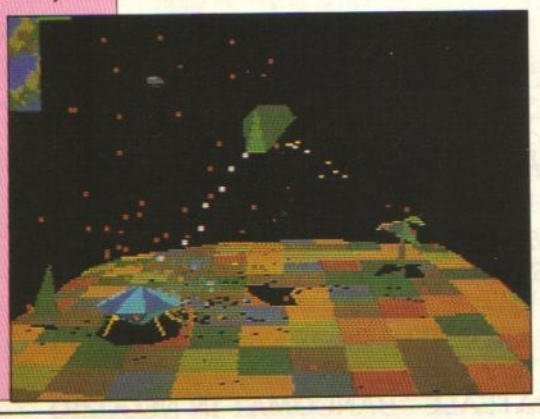


MICKEY MOUSE - Errata Corrige

In TGM numero 5, venne pubblicato il cheat-mode ma per effettuarlo nel modo esatto bisogna premere la sequenza di tasti mettendo il gioco in pausa e non nella schermata iniziale.
Bernardini Luciano - ROMA

VIRUS (Rainbird)

Iniziate una normale partita e tenete premuto ENTER sul tastierino numerico. Poi premete P e O. Il gioco continuerà come al solito, ma premendo L in qualsiasi momento si avranno una vita e un missile extra e premendo F verrà riempito completamente il serbatoio del fuel.



DRAGON'S LAIR (Readysoft/Amiga)

Qualche mese fa, come molti ricorderanno, è già stata pubblicata una soluzione di Dragon's Lair (in esclusiva assoluta) ma (per nostra scelta) era una soluzione del tipo "Un po' ve lo diciamo noi, il resto scopritelo da soli...", pensando di fare cosa gradita ai molti possessori di queste (costoso) gioco.
Purtroppo, il numero esorbitante di lettori che non sono comunque riusciti a completarlo, ci ha fatto pentire amaramente della nostra scelta.
Abbiamo quindi deciso di pubblicare questo mese un'altra soluzione che aiuti maggiormente il giocatore in difficoltà fornendo anche riferimenti sul momento in cui effettuare una determinata mossa.
Siete definitivamente pronti a liberare la bellissima principessa dalle grinfie del perfido drago?
- PONTE: quando i tentacoli si avvicinano premete FIRE, non appena Dirk rimette la spada nel fodero muovete in ALTO per risalire.
- STANZA CON LA POZIONE: quando Dirk si avvicina al tavolo con la bottiglia, la porta sulla destra si illumina, a quel punto muovete istantaneamente a DESTRA.
- STANZA CON TENTACOLI: quando Dirk entra, un tentacolo lo attacca e premete FIRE, quando le armi in fondo allo schermo lampeggiano, muovete due volte in ALTO. Dirk salterà in avanti. Dovrebbe esserci una porta alla sinistra o alla destra dello schermo. Quando Dirk è a metà del salto, muovete due volte nella direzione della porta. Quando Dirk si muove verso la porta muovete in BASSO due volte. Dirk inizierà a saltare indietro. Ora muovete a SINISTRA due volte. Quando Dirk inizia a saltare verso lo sgabello, muovete in ALTO due volte per finire lo schermo.
- CAVERNA CON PIPISTRELLI: in questo schermo iniziate a sinistra o a destra con Dirk che scende delle scale. Quando raggiunge lo squarcio, un scala sulla parte opposta lampeggerà. Non appena accade muovete verso di essa (SINISTRA o DESTRA).
- PENTOLONE: premete FIRE quando viene inquadrata la boccia.
- RAPIDE: quando Dirk mette giù il remo verso la zona libera dal mulinello (SINISTRA o DESTRA), nella seconda parte muovete immediatamente verso il buco (SINISTRA o DESTRA), poi in ALTO e quando cambia la scena muovete nuovamente in ALTO.
- BOCCE: una volta passata la boccia più piccola, muovete in BASSO.
- CAVALIERE: se il cavaliere ha la spada a destra le mosse sono: SINISTRA, DESTRA, ALTO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, FIRE.
Se la spada è a sinistra: DESTRA, SINISTRA, ALTO, DESTRA, SINISTRA, DESTA, SINISTRA, FIRE.
La spada si attiva quando Dirk salta vicino al cavaliere.
- STANZA COL LETTO: muovete verso la porta (SINISTRA o DESTRA) e immediatamente in ALTO.
- STANZA DEL DRAGO: appena partite, muovete verso gli oggetti che stanno cadendo (SINISTRA o DESTRA). Subito dopo quando viene inquadrato il drago, muovete verso lo spazio libero (SINISTRA o DESTRA), poi BASSO velocemente quando cade la seconda pila di oggetti. Quando la principessa ha finito di parlare premete FIRE. Quando il drago apre le zampe muovete immediatamente verso lo spazio libero (SINISTRA o DESTRA), quando sta per colpire

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

con la coda muovete in BASSO. Dopo tre volte cambia inquadratura, a quel punto premete FIRE e...
FINITO!!!
Many thanx go to: — Pallara Lorenzo - FERRARA — Scarpetta Antonio e Luigi - PONTECAGNANO (SA) — ...e a tutti gli altri che hanno inviato soluzioni (anche se incomplete).

ROCKET RANGER (Cinemaware)

Questo mese il vostro super eroe antinazista torna con nuovi consigli per liberare una volta per tutte il mondo dalla dittatura.
Speriamo che questi funzionino meglio di quelli del mese scorso...
- Utilizzate le 5 spie prima in Canada ed in Sud America, poi in Africa e, dopo aver controllato ogni nazione di questo continente, fate lo stesso sia in Asia che in Europa. In questo modo verrete a conoscenza dell'esatta ubicazione dei 5 componenti del razzo, della base nel deserto e di quella nella giungla.
- Ricordate che non potete rimanere più di un anno a Fort Dix. Quando sta per scadere il tempo, andate in Canada anche se non c'è nulla, poi tornate negli USA. Facendo così avrete a disposizione un altro anno di tempo sprecando solo 20 unità di lunarium per il viaggio, andata e ritorno.
- Dopo aver trovato l'ubicazione di tutti i componenti e delle 2 basi e dopo aver "ripulito" il Canada ed il Sud America, oltrepassate l'Atlantico.
- Recuperate i 5 componenti, combattendo con altrettanti tedeschi, poi dovrete pensare a fare il pieno al vostro razzo. Ecco che entrano in gioco le basi nella giungla e nel deserto. La prima può essere "depredata" per ben due volte (vincere la terza volta è umanamente impossibile), la seconda è una fonte (quasi) inesauribile di lunarium.
- Non è necessario salvare lo scienziato nel dirigibile e distruggere il radar, anzi è solo una perdita di tempo. Eviterete anche di combattere contro gli aerei.
- Dopo aver assemblato il razzo nel Rocket Lab a Fort Dix e dopo aver trasferito 500 unità di lunarium sullo stesso, inizierà finalmente il vostro viaggio verso la luna.
- Sulla luna vi troverete a fronteggiare le donne-zombie, allo stesso modo di come combattevate nella giungla. Se riuscirete a vincere dovrete affrontare l'ultimo nemico: l'Alieno. Per sconfiggerlo è sufficiente spararagli negli occhi.
- Dopo aver gustato le schermate di fine gioco, preparatevi al fatidico messaggio: TO BE CONTINUED...

THANX TO:
Quattrini Nicola - ROMA
Andrea "Tom Cody" Lazzaretto - FERRIERA (TO)
Alessandro "F104" Melazzoni

Select P.zza Cambara '9 MILANO
Tel. 4043537 (M.M Cambara)

software
Arrivi settimanali per
Atari & Amiga

Atari 520 STFM
Amiga 500
Atari PC
Compatibili
Stampanti Star
Stampanti Epson
Monitor Philips

Drive Atari
Drive Amiga
Modem
Cavi di connessione
Integrati per C.64
Membrane per 81 e ZX
ULA per ZX Spectrum

Giochi Data base
Word processor
Giochi per Atari Jr 2600
Giochi per Atari XE XL

Servizio riparazioni C.64 Atari Amiga P.C Monitor Spectrum

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

RICHIESTA DI AIUTO

Possessori di MSX! Aiuto!
Antonella Massari di Peschiera del Garda, una nostra affezionata lettrice (sì una ragazza, avete letto bene!) ci ha inviato una lettera strappalacrime chiedendoci disperatamente aiuto su un gioco della Konami per il suo computer: il gioco è KNIGHTMARE 2.
In un tunnel appaiono degli strani codici preceduti dalla frase "YOU WANT THE SECRET CODE TO WAKEN MY MEMORY KEEP THE RECORDS ABOUT YOU?". Antonella pensa che si tratti della possibilità di memorizzare parte del gioco, noi pensiamo che si tratti invece di un sistema di password per iniziare in un determinato livello ma non ne siamo sicuri.
Tutto starebbe nel trovare il luogo e soprattutto il modo dove inserire la password, probabilmente composta dai misteriosi codici apparsi nella caverna.
Voi lettori siete tutti pregati di inviare aiuti per questo gioco prima possibile, non si fanno aspettare le signore, che diamine! (Comunicazione di servizio: allora le ragazze che hanno un computer ci sono! Ma dove sono? Quante sono? Fatevi sentire, perbacco!)

THE SWORD OF SODAN (Discovery Software) (ancora!!)

Fate una normale partita e cercate di totalizzare un punteggio sufficiente per entrare nel tabellone dei punteggi e inserite ciò che volete. Iniziate una nuova partita e, in qualsiasi momento purché ci sia il vostro giocatore sullo schermo, digitate DISCOVERY SOFTWARE (senza spazi). Ora, premendo RETURN, passerete allo schermo successivo senza sforzo.

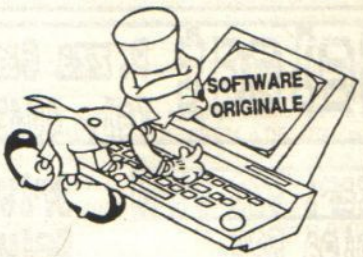
AEGIS SONIX (Amiga)

Pochi sanno che le colonne sonore di alcuni tra i più famosi giochi attualmente in commercio sono state generate con questo potente editor. Ancora meno sono a conoscenza del fatto che tramite una tecnica particolare è possibile "estrarre" gli strumenti e le musiche da quei giochi. Ecco come dovete fare:
caricate l'AEGIS SONIX, e preparatevi ad usare uno strumento digitalizzato qualunque (lo snaredrum ad esempio).
Siete pronti per estrarre le musiche e gli strumenti di alcuni giochi (solitamente quelli americani). Per ora TV SPORT FOOTBALL e CALIFORNIA GAMES sono stati "scoperti" essere tali e potete quindi iniziare a divertirvi con loro.
Ricordate inoltre che in TV SPORT FOOTBALL i file contenenti le musiche si trovano del cassetto SCORES e bisogna (dopo averli copiati su un altro disco) "rinamarli" aggiungendo l'estensione .SMUS per renderli AEGIS SONIX-compatibili.
Alessandro "F104" Melazzoni & Stefano "MN Soft" Mozzi

Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA



MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000

AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW, VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER
ITALIA

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

DEJA' VU

Questa volta l'abbiamo davvero fatta grossa: la soluzione COMPLETA di Deja Vu di due numeri fa era tutt'altro che completa. Perdonateci e leggetevi il resto qui sotto (se non siete riusciti a finirla da soli... pigroni!).

"Aprite il comodino accanto al letto, mettete cinque fogli dello schedario nell'impermeabile per fare spazio nell'inventario e prendete il block-notes. Usate la matita sul block-notes col comando OPERATE per far aprire delle parole che vi scagionano completamente dall'accusa di omicidio. Aprite la porta a destra, caricate la siringa con l'ultima fiala di SODIUM PENTATHOL, entrate, fate l'iniezione anche all'uomo che dorme, aprite il comodino, la busta che vi sta dentro, prendete la lettera e uscite dalla casa. Rientrate nel taxi e dite al conducente: "Peoria Street", pagate e uscite. Andate al Bar (dove c'è la Mercedes), entrate nel vicolo della scala antincendio del Bar, aprite il tombino ed entrate nelle fogne; andate giù (il quadratino più in basso dalla finestra EXITS) finché non arrivate al gorgo della fogna: ora prendete dal vostro inventario la pistola e buttatela nel gorgo senza usare nessun comando, cioè prendendola col mouse e portandola materialmente sulla figura del gorgo. La pistola sarà così risucchiata e non verrà mai più trovata. Tirate fuori dalla borsa la banconota da 20 dollari se non avete più la vostra e fate fare la stessa fine della pistola alla borsa e alla scatola di munizioni. Uscite dal tombino facendo la strada a ritroso, andate dalla polizia che è alla destra del Bar, ed entrate...

Avete risolto DEJA' VU, ammirate la bellissima schermata mentre scorre la descrizione del processo e... complimenti!.

A questo punto tutto quello che possiamo augurarvi è di possedere una buona stampante a colori per avere una prova tangibile di aver risolto questo gioco (da mostrare ai vostri amici) senza doverlo dimostrare rigiocandolo tutto!"

Lorenzo e Livio Perugini - BRESCIA

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO:

Numerosi lettori chiedono disperatamente alla fine della propria lettera se ci interessano soluzioni di particolari giochi.

CERTO che ci interessano!!! L'importante è che non siano già state pubblicate su altri numeri di TGM.

Adesso che lo sapete, andate tutti di corsa a prendere la vostra macchina da scrivere e...

BATMAN (Ocean) PART TWO: THE JOKER

All'inizio vi trovate nel parco. Andate a sinistra, poi giù, poi a destra e raccogliete la METAL BAR. Continuate a destra e raccogliete la LIGHT BULB.

Ora andate a sinistra, su, sinistra, su e raccogliete il BATARANG. Andate giù, sinistra, giù, sinistra.

Quando vi trovate nelle stanze buie usate la LIGHT BULB. Andate verso la porta bloccata e apritela con la METAL BAR. Sbarazzatevi della METAL BAR. Andate a sinistra e raccogliete la TORCH. Ora scendete dalle scale. Anche il prossimo schermo è buio, quindi usate la TORCH per rendervi la vita più facile.

Andate giù, sinistra, su e prendete la CARROT.

Ora andate giù, destra, su e raccogliete la GAS MASK. Andate a destra; non appena entrate in questa stanza usatela.

Andate giù, sinistra, giù e giù dalle scale. Procedete a destra finché non trovate altre scale. Salitele, poi andate su, raccogliete i TEETH e usateli.

Andate giù, destra, su, su, sinistra, giù dalle scale, sinistra, salite le scale, giù, sinistra e raccogliete il FISH.

Ora andate a destra, giù, destra e raccogliete la BAG OF MONEY.

Andate su, destra, giù, destra, su, salite le scale. Prendete le EARS, usatele, poi lasciatele ancora.

Scendete le scale, giù, destra, su, destra, su, sinistra, salite le scale, destra, giù, sinistra, giù e raccogliete i PLIERS.

Per disinnescare una bomba, fermatevi nei pressi e usate i PLIERS.

Andate su, destra, su, sinistra, giù dalle scale, disinnescate la bomba, su, sinistra, giù, sinistra, su, su, disinnescate la bomba, sinistra, disinnescate la bomba, sinistra, raccogliete gli HANDCUFFS, poi andate su.

Ora andate a destra finché non arrivate dove ci sono delle scale. Scendetele, destra, disinnescate la bomba, destra, salite le scale, destra, giù, giù, destra, su.

Scendete le scale, sinistra, disinnescate la bomba, sinistra, salite le scale, su, disinnescate la bomba, destra, su, sinistra, giù, sinistra, disinnescate la bomba.

Su, disinnescate la bomba, giù, destra, su, destra, giù, sinistra, giù, scendete le scale, destra, salite le scale, destra, su, su, sinistra, scendete le scale, sinistra, salite le scale, giù, giù, destra, su, destra, giù, destra.

Continuate a destra finché potete, poi andate su, destra, su, sinistra, salite le scale, destra, giù, sinistra, giù, destra, su, sinistra, su, su e raccogliete la CAMERA.

Usatela e liberatevene, sinistra, giù, giù, destra. Continuate a destra finché non vedete una scritta che dice "The Fun Fair".

Ora andate a destra, su, su, sinistra, fermatevi nei pressi della slot machine e usate i soldi.

Raccogliete le AMMO dal pavimento e andate a destra, giù, giù. Continuate a destra finché non arrivate ad uno schermo che permette di andare su.

Prendete la GUN, giù, destra, su, prendete la COCONUT, giù, destra, continuate a destra finché non arrivate al tiro a segno. Usate le AMMO e la GUN. Raccogliete i SUNGLASSES.

Andate a sinistra, su, usate i SUNGLASSES, prendete il TURKEY. Andate a sinistra, salite le scale e andate a destra. Ora vedrete The Joker. Continuate a colpirlo finché non scappa.

Andate su, su, colpite il Joker finché lo fate scappare, sinistra, sinistra, combattete col Joker ancora, destra, giù, destra, giù, destra, prendete l'ELEPHANT, scendete le scale, destra, su.

Raccogliete il MILK, giù, sinistra, giù, sinistra, su, sinistra, giù. Raccogliete l'OBJECT, usatelo e disfatevene. Andate su, destra, su, salite le scale, su, raccogliete il KNIFE, giù, sinistra, giù, continuate a sinistra finché incontrate il Joker.

Ancora una volta iniziate a colpirlo - ma questa volta, invece di scappare, cadrà a terra. Quando è a terra usate gli HANDCUFFS.

Prendete la JOKER CARD e andate a destra, poi su. Continuate a sinistra finché non arrivate ad una stanza con una grande carta jolly sul muro. Usate la carta che avete raccolto, e camminate attraverso quella grande carta come se ci fosse una porta.

Andate a sinistra, raccogliete la CAN, giù, scendete le scale, destra, giù, giù, continuate a sinistra finché non trovate una stanza che permette di andare giù, andate giù e dovreste trovarvi al roller coaster.

Andate a destra, salite le scale, continuate a destra finché non trovate un'altra stanza con delle scale, salitele. Andate a sinistra e ricordate di abbassarvi quando le aquile vi passano sopra.

Se continuate a sinistra, troverete finalmente la stanza dove è legato Robin. Per liberarlo (e completare il gioco), usate il KNIFE.

Giusto?????

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

GAMES DATA BASE

ALIEN SYNDROME
Una Squadra Speciale pronta per salvare i prigionieri dai terribili alieni. Uno shoot'em up dal ritmo serrato dove grafica e sonoro sono imbattibili. TGM 1/34

ARKANOID 2: THE REVENGE OF DOH
Per gli appassionati del genere Breakout, ecco il ritorno di Doh in questo gioco ormai classico che consiste nel distruggere i mattoncini colorati tramite la propria pallina e racchetta. Tanto colore ed effetti sonori. TGM 1/27

BARBARIAN II
Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS
Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR
La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS
Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BLOOD MONEY
Dagli stessi programmatori di Menace, ecco Blood Money, una corsa all'oro compiyta in quattro mondi diversi, stranissimi e pericolosissimi. Scrolling perfetto e tantissima azione per chi ha voglia di guadagnare denaro a fire premuto. TGM 10/40

BOMBUZAL
Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND
Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

CHRONO QUEST
Un'avventura a icone. Semplice da giocare e difficile da risolvere. Accusati dell' omicidio di vostro padre, dovete recuperare la macchina del tempo per correre nel futuro e ripescare l'effettivo assassino. Un'avventura appassionante che ha inchiodato al video mezzo mondo. TGM 4/23

CYBERNOID
155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE
Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

DARK SIDE
Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

DENARIS
Un superbo shoot'em up che scorre orizzontalmente regalandovi una grafica molto dettagliata e un movimento fluido e incessante. Se non avete problemi al dito indice (perché dovrete sparare come matti) potrete imbattervi in quest'avventura d'azione a dieci livelli. TGM 8/51

DRILLER
Un'avventura dinamica a tre dimensioni che consiste nell'esplorare 18 settori minerari e liberare almeno il 50% del gas piazzando delle torri d'estrazione al di sopra delle sacche contenenti il gas, ap-

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

COLLECTION

punto. Il tutto cond ito da moltissimi puzzle disseminati dovunque e da un'azione molto veloce. TGM 1/34

DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

F-19 STEALTH FIGHTER

Un altro simulatore di volo firmato MicroProse. E un F-19 m olto fedele all'originale in un programma con bellissima grafica vettoriale solida a 3 dimensioni. La grande velocità e completezza di opzioni, fanno di questa simulazione una delle migliori per PC e compatibili. TGM 6/34

FLIGHT SIMULATOR V3.0

Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se pref erite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

FORGOTTEN WORLDS

Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

HYBRIS

Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

LORDS OF THE RISING SUN

Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglie nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

MANHUNTER - NEW YORK

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli uman i per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante. TGM 4/46

OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

VOYAGER

Un gioco che TGM ha definito "mitico", se non altro per la grafica solida tridimensionale davvero molto fluida e futuristica. La colonna sonora di Jonathan Dunn(allegata alla scatola con una cassetta) aggiunge atmosfera al gioco. Uno spara e fuggi spaziale più intelligente del solito che vi farà sentire fuori dal mondo. TGM 9/40

WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

L'evento dell'anno, e forse del secolo. Un'avventura straordinaria, divertente e ben fatta. Alle prese con un gruppo di alieni capaci di instupidire la gente attraverso le linee telefoniche, dovrete guidare quattro personaggi in giro per il mondo e nello spazio, alla ricerca dei pezzi che compongono un meccanismo in grado di debellare i nemici. Un'avventura senza precedenti. Da non perdere. TGM 6/64

ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

68000 e dintorni... s.a.s.

the ONLY name..

10 MEGAHERTZ !!!

PHILIPS
NMS TC-100+MONITOR
512 KB ESPANDIBILI
SCHEDA GRAFICHA ATI
SCHEDA SERIALE RS232
MS DOS 3.3 ITALIANO
945.000 + IVA
MOUSE SERIALE OMAGGIO

AMIGA 500 1.3
MONITOR PHILIPS
DRIVE ESTERNO3½
ESPANSIONE 512KB
DRAGONS LIAR
SOLO
2.069.000 IVA COMP.

VIDEON 1.0
TELECAMERA 700 LIN
10 DISCHI BULK
799.000
IVA COMPRESA

68000 E DINTORNI

ACCESSORI AMIGA
IVA COMPRESA

ANTIDRIVE ESTERNO	22.000
ANTIDRIVE INTERNO	22.000
ANTIVIRUS SONORO	34.000
ANTI ESPANSIONI INT.	22.000
CAVO FLIGHT SIMULATOR	D.DEF
CAVO 4 JOYSTICK	15.000
64 EMULATOR II	28.000
KICKSTAR 1.3	110.000
KICKSTAR 1.2	110.000
VIDEON 1.0	420.000
TELECAMERA 700 lin	399.000
MODEM 2400 SMARTLINE	339.000
TAPPETO MOUSERINO	22.000
TAPPETO MOUSEUNCON	16.500
COPRI *AMIGA 500*	26.000

TUTTI I TITOLI SOFTWARE
PER *AMIGA*/64/ATARI/MSDOS

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
ORDINI URGENTI IN 12/24 ORE

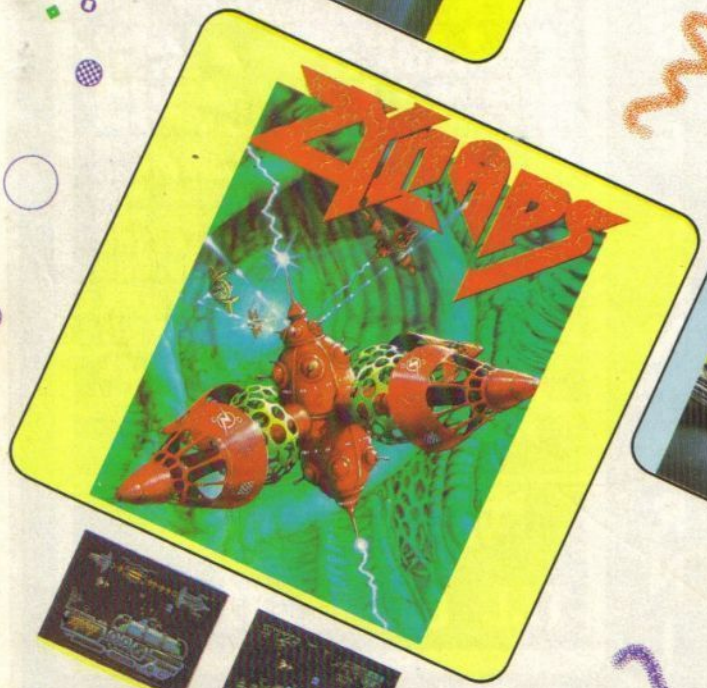
PAGAMENTI FINO 36 MESI
SENZA CAMBIALI

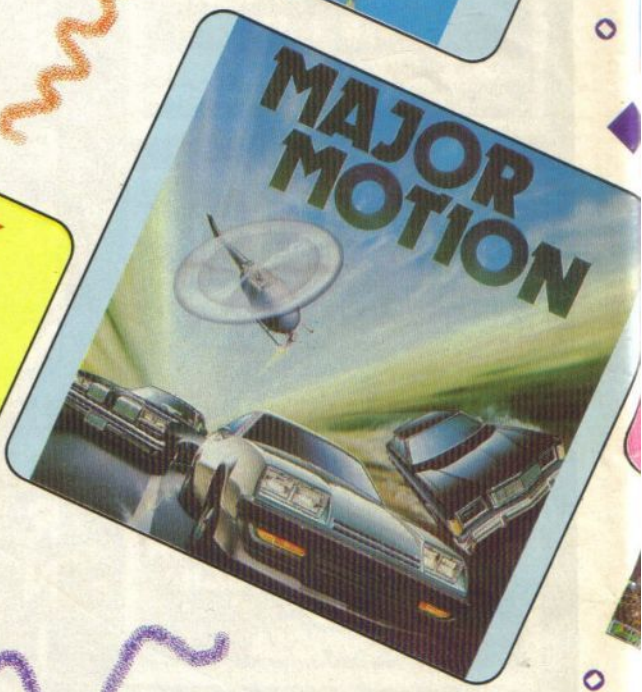
68000 E DINTORNI SAS
VIA WASHINGTON N 91
20141 MILANO
TEL 02/42.31.035

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

IL MEGLIO DELLA PRODU



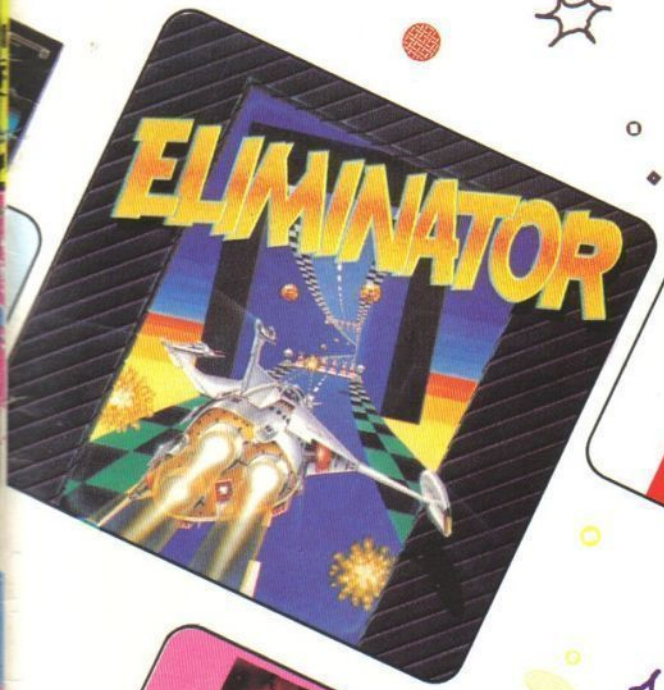


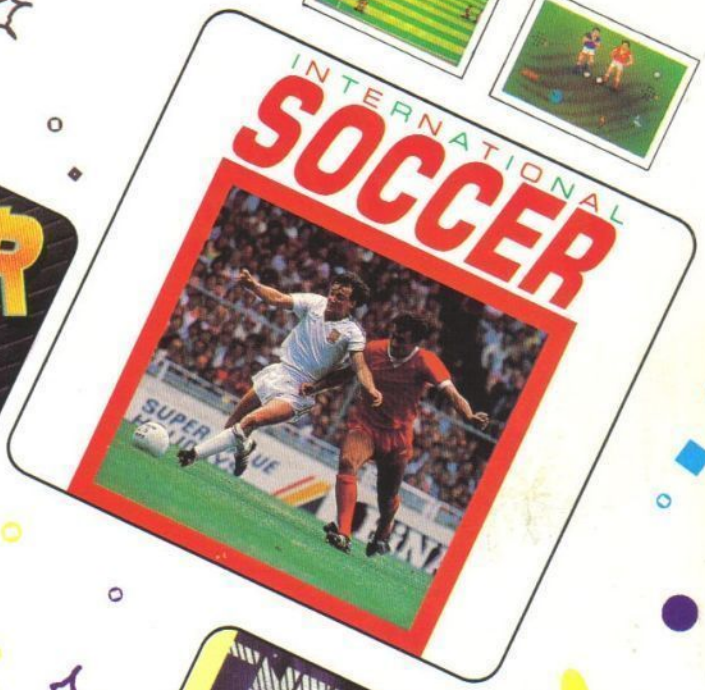
Già disponibili i primi titoli per **AMIGA** a lire 1

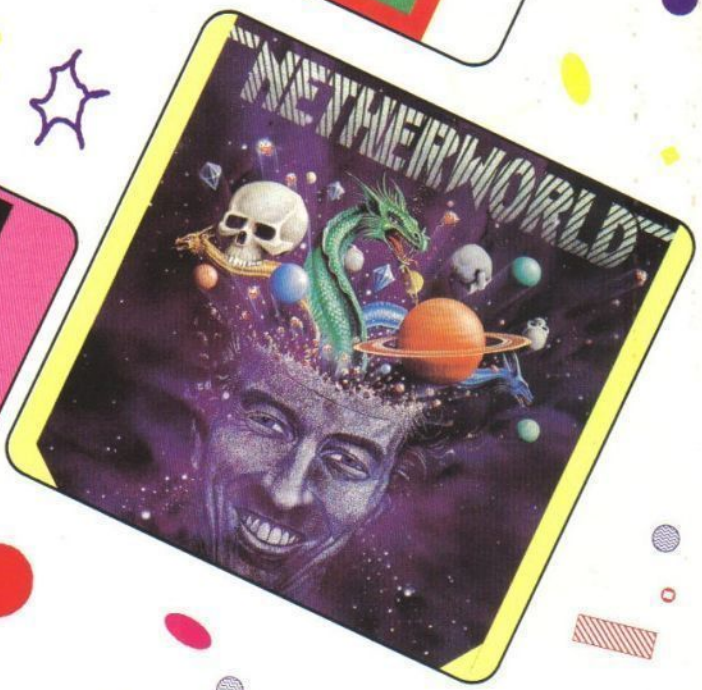
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ZIONE EUROPEA ED AMERICANA







.000 al pubblico - Istruzioni in italiano

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

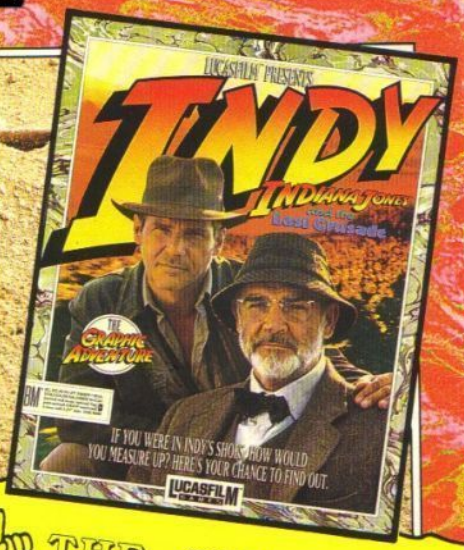
http://www.old-computer-mags.com/

E' tornato l'Uomo con il cappello!!

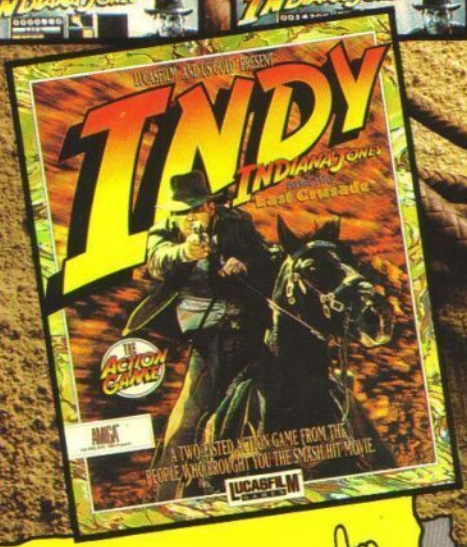
INDY

™

INDIANA JONES and the Last Crusade



THE GRAPHIC ADVENTURE



E questa volta porta anche suo padre!

AMIGA/ATARI ST/PC&comp.

THE ACTION GAME

CBM64/AMSTRAD/AMIGA/
ATARI ST/SPECTRUM/IBM PC

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/